

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
POWERPOINT TERHADAP KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK
USIA 5-6 TAHUN**

(Skripsi)

Oleh

**NADA AFIFAH
NPM 1913054039**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF POWERPOINT TERHADAP KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

NADA AFIFAH

Masalah dalam penelitian ini adalah anak belum peka terhadap posisi gambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *powerpoint* terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *eksperimen*. Desain penelitian ini adalah *one-group* yaitu dengan satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Sampel penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 27 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikan $0,00 < 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif *powerpoint* terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di TK Amarta Tani.

Kata Kunci: kecerdasan visual spasial, media pembelajaran interaktif *powerpoint*

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING INTERACTIVE LEARNING MEDIA POWERPOINT ON VISUAL SPATIAL INTELLIGENCE OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS

By

NADA AFIFAH

The problem in this research based low in that children are not yet sensitive to the position of the image. This study aims to determine the effect of using powerpoint learning media on the visual spatial intelligence of children aged 5-6 years. This research is quantitative research with experimental research methods. This research design is a one-group, namely with only one group without a comparison group. The sample in this study were children aged 5-6 years, totaling 27 children. The data collection techniques obtained are observation, while the data analysis technique uses a simple linier regression test. The result showed that the significant value of $0,00 < 0,05$, which means that there is an effect of using interactive powerpoint learning media on the visual spatial intelligence of children aged 5-6 years at Amarta Tani Kindergarten.

Keywords: visual spatial intelligence, interactive learning media powerpoint

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
POWERPONT TERHADAP KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK
USIA 5-6 TAHUN**

**Oleh
Nada Afifah**

Skripsi

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

**Pada
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF POWERPOINT TERHADAP KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama Mahasiswa : **Nada Afifah**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1913054039**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. **Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

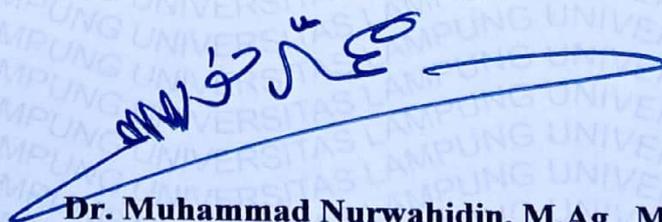


Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi.
NIP. 19760602 200812 2 001



Ulwan Syafrudin, M.Pd.
NIP. 19930926 201903 1 011

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

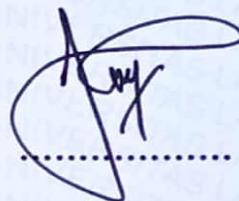


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi.**



.....

Sekretaris : **Ulwan Syafrudin, M.Pd.**



.....

Penguji : **Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.**



.....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M. Si.

NIP. 19651230 19911111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **30 Juli 2024**

HALAMAN PERNYATAAN

yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nada Afifah
NPM : 1913054039
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *PowerPoint* Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun” adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumber aslinya dan disebutkan didalam daftar pustaka.

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

Bandarlampung, 30 Juli 2024
Pembuat Pernyataan,



Nada Afifah
NPM. 1913054039

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Sidokerto, Kecamatan Bumi Ratu Nuban, Kabupaten Lampung Tengah, pada tanggal 27 Maret 2001, sebagai anak pertama dari dua bersaudara, pasangan Bapak Joko Triono dan Ibu Sri Sulastri. Penulis menyelesaikan pendidikan awal di TK Pertiwi Purwodadi lulus tahun 2007, SD Negeri 1 Purwodadi lulus tahun 2013, SMP Negeri 1 Trimurjo lulus tahun 2016, SMA Negeri 1 Trimurjo lulus tahun 2019. Pada tahun 2019, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi PG PAUD di Universitas Lampung melalui Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif mengikuti lembaga kemahasiswaan FPPI dan Forkom PG PAUD diamanahkan sebagai Sekretaris Bidang Kemediain 2021. Penulis juga pernah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Rukti Harjo, Lampung Tengah dan melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di TK Pertiwi Rukti Harjo.

MOTTO

“Ingat Allah, maka Allah akan mengingatmu”

(Muhammad Rafli Akbar)

“You are not alone, you always be loved by someone”

(Nada Afifah)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Allah SWT beserta Nabi junjungan kami Muhammad SAW dan ucapan terimakasih kepada:

Orang Tuaku Tercinta Bapak Joko Triono dan Ibu Sri Sulastri

Yang telah bekerja keras, sehingga dapat menghantarkanku di bangku kuliah. Terimakasih atas pengorbanan yang diberikan serta doa yang tulus, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.

Adikku Tersayang Sayyidah Nafisah

Terimakasih atas kasih sayang yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.

Keluargaku Tercinta

(Hayu, Uswah, Ivana, Windi, Wisnu, Kusri, Kholissa, Dona, Zahra, Vitto, Nando, Hilda, Dhifa, Latifa, Clarissa, Arum, Oliv, Alpino, Ezra)

Terimakasih telah menjadi sumber motivasiku untuk terus bergerak maju, sehingga skripsi ini diselesaikan dengan baik.

Sahabat Kuliahku

(Rahma, Tika, Rosa, Yusuf, Lisa, Mulyati, Wiwin, Titik, Rani, Diah, Adit, Salben, Hanifah, Novi, Feni, Evit, Fidya)

Terimakasih telah menjadi sahabat dan teman seperjuanganku dikala sedih maupun senang, sehingga skripsi ini diselesaikan dengan baik.

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *PowerPoint* Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun”, sebagai syarat meraih gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, petunjuk serta bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M. Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Asih Budi Kuriawati, M.Pd, selaku Ketua Program Studi PG PAUD.
5. Ibu Renti Oktaria, M.Pd, dan Ibu Nia Fatmawati, M.Pd, selaku Pembimbing Akademik.
6. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi, selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu yang dimiliki dengan sabar dan ikhlas, memberikan saran serta masukan yang luar biasa selama proses pembuatan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
7. Bapak Ulwan Syafrudin, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu, saran dan masukan yang baik sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

8. Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd., selaku Dosen Pembahas yang telah meluangkan waktu untuk memberikan saran dan masukan yang luar biasa sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.
9. Ibu Devi Nawangsasi, M.Pd., selaku Dosen Validator yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam pembuatan instrumen penelitian ini.
10. Seluruh Staf pengajar PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah.
11. Ibu Ely Andayani, S.Pd.,Gr selaku Kepala Sekolah TK Amarta Tani, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
12. Teman-teman Program Studi PG PAUD angkatan 2019 dan teman-teman Kosan Mazaya Asri.
13. Keluarga besar PJM, Rohis Al-Fikr, Birohmah, FPPI, dan Forkom PG PAUD yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang luar biasa.
14. Teman TK Pertiwi, SDN 1 Purwodadi, SMPN 1 Trimurjo, dan SMAN 1 Trimurjo yang saya rindukan.
15. Muse Indonesia, Ani One Asia, Samhedaku, Anichin, Anoboy, Bstation yang telah mewarnai kehidupan penulis dengan sukacita.
16. Almamater tercinta Universitas Lampung yang saya banggakan.

Semoga Allah SWT selalu memberikan balasan yang lebih besar untuk bapak, ibu, dan teman-teman semua atas kebaikan dan bantuan yang sudah diberikan selama ini. Hanya ucapan terimakasih dan doa yang bisa penulis berikan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Bandarlampung, 30 Juli 2024
Penulis,

Nada Afifah
NPM. 1913054039

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
II. KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Teori Multiple Intelligences.....	8
2.1.1 Definisi Kecerdasan	8
2.1.2 Definisi Kecerdasan Majemuk.....	9
2.2 Kecerdasan Visual Spasial.....	10
2.2.1 Definisi Kecerdasan Visual Spasial	10
2.2.2 Ciri-ciri Kecerdasan Visual Spasial	13
2.2.3 Cara Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial.....	14
2.3 Media	17
2.3.1 Definisi Media Pembelajaran.....	17
2.3.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	17
2.3.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	18
2.3.4 Media Pembelajaran Interaktif	19
2.3.5 Media Pembelajaran Interaktif PowerPoint	19
2.4 Kerangka Pikir	22
2.5 Hipotesis Penelitian	23
III. METODE PENELITIAN.....	24
3.1 Jenis Penelitian.....	24
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	24
3.3 Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling	25
3.3.1 Populasi	25
3.3.2 Sampel	25
3.4 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	25
3.4.1 Media Pembelajaran Interaktif PowerPoint (variabel X)	25

3.4.2 Kecerdasan Visual Spasial (variabel Y)	26
3.5 Instrumen Penelitian	26
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.6.1 Observasi	29
3.7 Uji Instrumen Penelitian	30
3.7.1 Uji Validitas.....	30
3.7.2 Uji Reliabilitas.....	31
3.8 Teknik Analisis Data.....	33
3.8.1 Analisis Tabel.....	33
3.8.2 Analisis Data	33
3.8.3 Analisis Uji Hipotesis.....	34
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 Lokasi Penelitian.....	35
4.2 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	35
4.2.1 Mengajar Sebelum Diberi Perlakuan.....	36
4.2.2 Mengajar Setelah Diberi Perlakuan.....	38
4.3 Hasil Penelitian	40
4.3.1 Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif <i>PowerPoint</i>	40
4.3.2 Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun	42
4.4 Analisis Uji Prasyarat	46
4.4.1 Uji Normalitas	46
4.4.2 Uji Homogenitas.....	47
4.4.3 Uji Linieritas.....	47
4.5 Analisis Uji Hipotesis	48
4.5.1 Uji Regresi Linier Sederhana	48
4.6 Pembahasan Hasil Penelitian	50
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Visual Spasial	27
2 Kisi-kisi Instrumen Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif <i>PowerPoint</i>	28
3 Kriteria Reliabilitas	32
4 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	36
5 Aktifitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif <i>PowerPoint</i>	41
6 Kecerdasan Visual Spasial Anak Sebelum Perlakuan	43
7 Kecerdasan Visual Spasial Anak Setelah Perlakuan.....	44
8 Kecerdasan Visual Spasial Anak Sebelum dan Sesudah Perlakuan	45
9 Uji Analisis Regresi Linier Sederhana	48
10 Uji Analisis Regresi Linier Sederhana SPSS 25 <i>Coefficient</i>	48
11 Uji Analisis Regresi Linier Sederhana SPSS 25 <i>Model Summary</i>	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Kerangka Pikir Penelitian	23
2 <i>One Group</i>	24
3 Rumus Interval.....	33
4 Regresi Linier Sederhana	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Prosedur Penelitian.....	61
2 Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif <i>PowerPoint</i>	63
3 Instrumen Penelitian Sebelum Uji Validitas	66
4 Instrumen Penelitian Sesudah Uji Validitas	69
5 Lembar Observasi	70
6 Rubik Penilaian	73
7 Uji Validitas	83
8 Uji Reliabilitas	85
9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	88
10 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	109
11 Data Mengajar Sebelum Perlakuan (Variabel X).....	119
12 Data Mengajar Setelah Perlakuan (Variabel X).....	120
13 Data Mengajar Sebelum Perlakuan (Variabel Y).....	121
14 Data Mengajar Setelah Perlakuan (Variabel Y).....	122
15 Uji Normalitas Menggunakan <i>SPSS 25</i>	123
16 Uji Homogenitas Menggunakan <i>SPSS 25</i>	123
17 Uji Linieritas Menggunakan <i>SPSS 25</i>	123
18 Uji Regresi Linier Sederhana Menggunakan <i>SPSS 25</i>	124
19 Surat Izin Penelitian dan Balasan Penelitian.....	125
20 Surat Izin Uji Lapangan	129
21 Lembar Hasil Wawancara	130
22 Foto Kegiatan Penelitian	131

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap anak terlahir dengan keunikan dan kecerdasan masing-masing. Anak akan belajar sebaik mungkin ketika menemui sesuatu yang disukai dan dapat terlibat didalamnya. Menurut Gardner dalam (Musfiroh, 2014) kecerdasan terdiri dari sembilan macam kecerdasan yaitu verbal linguistik (cerdas kata), logis matematis (cerdas angka), visual spasial (cerdas gambar-warna), kinestetik (cerdas gerak), musikal (cerdas musik-lagu), interpersonal (cerdas sosial), intrapersonal (cerdas diri), naturalistik (cerdas alam), dan eksistensial (cerdas hakikat). Hingga saat ini masih terdapat pandangan yang keliru dalam mendefinisikan kecerdasan, kecerdasan dianggap sebagai sesuatu yang tunggal apabila seorang anak memiliki kecakapan yang menonjol hanya dalam bidang bahasa dan matematis saja.

Salah satu kecerdasan yang dikemukakan ialah kecerdasan visual spasial yang erat kaitannya dengan imajinasi, senang mencoret, menggambar, berkhayal, dan mewarnai. Menurut Armstrong dalam (Musfiroh, 2014) menegaskan anak yang cerdas dalam visual spasial terkesan kreatif, memiliki kemampuan membayangkan sesuatu, melahirkan ide secara visual dan spasial dalam bentuk gambar atau bentuk yang terlihat mata. Anak-anak akan tertarik jika bisa diajak untuk mengembangkan kecerdasan yang mereka miliki melalui aktivitas yang mereka sukai. Kecerdasan visual spasial penting dimiliki oleh anak karena dengan kecerdasan visual spasial dapat menunjang kegiatan belajar anak di sekolah, proses pembelajaran anak di sekolahpun lebih banyak berorientasi dalam bidang visual spasial seperti menyusun segala sesuatu melalui penglihatan, menyukai gambar maupun apapun yang tertangkap oleh mata.

Berdasarkan data hasil pra penelitian yang dilakukan di TK Amarta Tani pada kelompok B usia 5-6 tahun saat wawancara bahwa secara familiar guru mengenal kecerdasan majemuk anak usia dini sebagai bentuk keaktifan anak-anak saat pembelajaran di dalam kelas, dan sudah pernah memberikan stimulus untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak melalui media balok atau origami.

Namun, saat peneliti melakukan observasi di kelas masih terdapat hambatan pada saat kegiatan menarik garis, anak diminta untuk mencocokkan gambar buah-buahan dan sayuran-sayuran sesuai bentuk yang tepat serta menghubungkan gambar benda yang sama dengan gambar dari bangun datar yang disuguhkan, disitu anak masih mengalami kesulitan dan masih belum sesuai mencocokkan ke gambar yang tepat. Ada anak yang mencocokkan gambar buah jeruk ke pola gambar buah manggis, ada anak yang mencocokkan gambar sayur bayam ke pola gambar sayur brokoli. Mencocokkan gambar dari bangun datarpun sama demikian ada anak yang mencocokkan gambar amplop ke bentuk persegi bukan ke gambar persegi panjang.

Pertama, dari uraian tersebut menunjukkan bahwa anak belum peka terhadap posisi gambar. Anak sudah mau menyebutkan nama-nama gambar yang disuguhkan, seperti nama buah-buahan dan sayur-sayuran, tetapi anak masih kesulitan menyebutkan nama-nama gambar dari bangun datar dan anak masih kesulitan untuk mencocokkan sesuai pola atau bentuk yang tepat. Anakpun belum percaya diri dan masih melihat-lihat milik temannya.

Kedua, terbatasnya penggunaan media atau alat dan bahan dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh anak di kelas masih seperti buku tulis, lembar kerja, majalah, papan tulis, dan pensil. Ketika di dalam kelas guru mengajar sambil berdiri di depan kelas, menulis di papan tulis, mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada anak tentang buku bacaan yang ditugaskan dan menunggu sementara anak menyelesaikan pekerjaan tertulis mereka. Anak hanya mengerjakan tugas dibuku tulis sehingga anak mudah mengalami

kejujuran dan kurang menyimak materi dengan baik, anak kurang memperhatikan arahan yang diberikan oleh guru, dan anak bermain sendiri saat guru sedang menjelaskan materi.

Ketiga, terbatasnya keterampilan guru dalam menggunakan dan mengolah media pembelajaran untuk memfasilitasi kecerdasan visual spasial anak. Guru lebih banyak menggunakan lembar kerja untuk kegiatan anak, dan masih jarang menggunakan laptop untuk kegiatan pembelajaran. Teknologi dalam penggunaannya di sekolah hanya digunakan untuk keperluan administrasi saja. Keterampilan dalam mengolah media pembelajaran interaktif juga diperlukan usaha dan waktu untuk berlatih karena tidak bisa didapatkan secara instan dan spontan. Anak saat ini juga sudah melek teknologi setidaknya pada penggunaan ponsel pintar. Sehingga guru diharapkan lebih kreatif dari anak dalam menggunakan media pembelajaran dan dapat memanfaatkan kemudahan teknologi untuk pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, diperlukan adanya suatu media pembelajaran yang menarik agar anak dapat termotivasi dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan untuk memberikan rangsangan visual spasial anak usia dini adalah media pembelajaran interaktif. Penggunaan media interaktif ini adalah solusi untuk mengatasi kecerdasan visual spasial anak karena media pembelajaran interaktif dapat menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif dan berpusat pada anak (*student centered learning*) serta memperkuat ingatan anak terhadap informasi yang disampaikan dalam pembelajaran. Menurut Pradipta (2017) bahwa suatu media pembelajaran dapat dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara anak dengan media tersebut, sehingga anak tidak hanya sekedar melihat atau mendengar, melainkan juga dapat berinteraksi dengan media tersebut. Dari pernyataan ini artinya terdapat respon dan timbal balik pada anak ketika diberikan stimulasi untuk merangsang pikiran dan perasaan anak. Dengan begitu anak dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Menurut Phillips dalam (Munir, 2012) multimedia pembelajaran interaktif merupakan suatu media yang dibuat melalui perangkat lunak komputer yang ditandai dengan adanya gambar, teks, animasi, suara hingga video. Berdasarkan pernyataan tersebut, media pembelajaran interaktif yang berkembang saat ini mengacu pada produk atau layanan digital pada sistem komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten-konten berupa teks, grafik, audio, video, atau kombinasi dari elemen tersebut. Salah satu layanan digital yang menyediakan fitur lengkap yang telah disebutkan tadi ialah perangkat lunak *Microsoft PowerPoint*.

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena untuk mengatasi kecerdasan visual spasial anak yang juga dikenal dengan kecerdasan gambar/visual (*picture smart*) diperlukan usaha untuk menarik indera dan minat serta motivasi karena gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Kecerdasan visual spasial ada hubungannya dengan gambar-gambar baik gambar dalam pikiran anak (*visualisasi*) atau gambar di dunia eksternal seperti foto atau poster. Melalui kecerdasan visual spasial maka pola pikir anak dapat ditingkatkan melalui gambar, anak dengan kecenderungan visual spasial berpikir dengan melihat dan mengamati gambar. Mengembangkan kecerdasan visual spasial dapat menggunakan berbagai macam media, salah satunya yang erat kaitannya dengan tampilan visual atau gambar yaitu program perangkat lunak *Microsoft PowerPoint*. *PowerPoint* dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif karena selain dapat melihat dan mengamati gambar, anak juga dapat berinteraksi secara langsung dengan media tersebut, letak interaktifnya adalah ketika anak memilih jawaban yang salah maka *PowerPoint* tersebut otomatis akan menolak atau disimbolkan dengan tanda salah.

Menurut Pribadi dalam (Savitri & Zaman, 2021) anak-anak usia dini sangat menyukai gambar-gambar yang penuh warna dan bentuk, *PowerPoint* memfasilitasi penggunaanya dalam mengolah objek gambar seperti garis, bentuk, teks, dan animasi yang cukup menarik untuk dibuat media pembelajaran. Pernyataan tersebut menunjukkan *PowerPoint* dapat disenangi

dan mudah diingat oleh anak karena dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan anak, sehingga mampu menarik minat anak dalam mengikuti kegiatan belajar. Maka dari itu, *PowerPoint* dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk mencerdaskan visual spasial anak. Sebab kecerdasan visual spasial erat kaitannya dengan visualisasi atau penglihatan sehingga cocok dikembangkan melalui perangkat lunak *Microsoft PowerPoint*.

Berlandaskan dari pernyataan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* untuk mengatasi kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di TK Amarta Tani HKTI. Untuk itu, peneliti berkeinginan mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 di TK Amarta Tani HKTI.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Anak belum peka terhadap posisi gambar dimana anak masih kesulitan untuk mencocokkan gambar sesuai pola atau bentuk yang tepat.
- b. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh anak di kelas masih seperti buku tulis, lembar kerja, majalah, papan tulis, dan pensil. Anak hanya mengerjakan tugas dibuku tulis sehingga mudah mengalami kejenuhan dan kurang menyimak materi dengan baik.
- c. Terbatasnya keterampilan guru dalam menggunakan dan mengolah media pembelajaran untuk memfasilitasi kecerdasan visual spasial anak. Guru perlu melibatkan media pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat anak dan tak hanya sekedar menggunakan lembar kerja untuk kegiatan anak agar anak tidak merasa bosan atau jenuh.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, penulis membatasi masalah pada: kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah tentang: “apakah penggunaan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* dapat berpengaruh terhadap kecerdasan visual spasial anak?”

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukan penelitian ini adalah: untuk mengetahui adanya pengaruh kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* di TK Amarta Tani.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu sebagai informasi pendidikan anak usia dini dalam mencerdaskan visual spasial anak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*.

2. Manfaat Praktis

a. Orang tua

Adanya media pembelajaran interaktif *PowerPoint*, diharapkan orang tua dapat memahami perkembangan kecerdasan visual spasial anak dan keunikan-keunikan yang dimiliki oleh anak.

b. Guru

Sebagai bahan rujukan untuk mengoptimalkan kecerdasan visual spasial anak dengan media pembelajaran interaktif *PowerPoint*, menjadi motivasi bagi guru untuk meningkatkan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang lebih menarik.

c. Sekolah

Menambah ketersediaan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* di sekolah untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak.

d. Peneliti lain

Dapat digunakan sebagai referensi mengenai media pembelajaran interaktif *PowerPoint* untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Teori Multiple Intelligences

2.1.1 Definisi Kecerdasan

Kecerdasan sudah dimiliki sejak anak lahir dan dapat terus dikembangkan hingga dewasa. Kecerdasan anak usia dini dapat dikembangkan pada masa *golden age*. Gardner (2013:24) menyatakan bahwa kecerdasan adalah “kemampuan untuk menyelesaikan masalah, atau menciptakan produk, yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya dan masyarakat”. Seperti penemuan-penemuan gambar-gambar di gua, karya artistik, sistem navigasi, dan desain arsitektur. Anak dapat dikatakan cerdas apabila ia dapat menyelesaikan masalahnya sendiri atau menciptakan produk baru yang memiliki nilai budaya.

Menurut Armstrong dalam (Ardiana, 2022) kecerdasan adalah kemampuan untuk menangkap situasi baru serta kemampuan untuk belajar dari pengalaman masa lalu seseorang. Sejalan dengan pendapat Setiawan (2020) menjelaskan kecerdasan sebagai potensi diri untuk memproses informasi dari lingkungan sekitar untuk digunakan mengambil keputusan, menyelesaikan masalah, dan menghasilkan produk yang bernilai. Hal ini menunjukkan bahwa setiap anak memiliki berbagai cara yang berbeda untuk dapat mengembangkan kecerdasannya. Kecerdasan juga senantiasa berkembang seiring dengan berjalannya kehidupan anak.

Dari teori kecerdasan di atas penulis menyimpulkan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan yang dimiliki oleh anak untuk dapat menyelesaikan masalah yang akan dihadapi dalam kehidupan dengan

menghasilkan sesuatu yang berharga baik untuk dirinya sendiri maupun lingkungan masyarakat.

2.1.2 Definisi Kecerdasan Majemuk

Multiple Intellegences merupakan sebuah teori kecerdasan yang artinya kecerdasan ganda atau kecerdasan majemuk. Menurut Gardner dalam (Suarca et al., 2005) menjelaskan kecerdasan majemuk memandang manusia tidak hanya dinilai berdasarkan skor standar semata melainkan dengan ukuran kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan manusia, kemampuan untuk menghasilkan persoalan baru untuk diselesaikan, kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau memberikan penghargaan dalam budaya seseorang. Hal ini menunjukkan kecerdasan majemuk tidak diukur dengan skor atau angka tetapi diukur dengan sejauh mana kemampuan anak untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Armstrong (2013:18) menyatakan teori kecerdasan majemuk adalah “model kognitif yang bertujuan untuk menggambarkan bagaimana individu menggunakan kecerdasan mereka, untuk memecahkan masalah dan menampilkan produknya”. Sejalan dengan pendapat Asmani dalam (Muhlisah & Herlina, 2021) menjelaskan kecerdasan majemuk atau *multiple intelligences* merupakan suatu kemampuan ganda untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi dalam kehidupan. Hal itu menjelaskan bahwa seseorang mampu menghadapi apapun masalah yang ada pada kehidupannya dengan menggunakan kecerdasan yang ada pada dirinya.

Menurut Gardner dalam (Musfiroh, 2014) menegaskan kecerdasan terdiri dari sembilan macam kecerdasan yaitu verbal linguistik (cerdas kata), logis matematis (cerdas angka), visual spasial (cerdas gambar-warna), kinestetik (cerdas gerak), musikal (cerdas musik-lagu), interpersonal (cerdas sosial), intrapersonal (cerdas diri), naturalistik (cerdas alam), dan eksistensial (cerdas hakikat). Demikian setiap

kecerdasan perlu distimulasi agar berkembang secara optimal. Setiap anak juga berpotensi memiliki beberapa kecerdasan tersebut meskipun ada yang berkembang baik, cukup, dan kurang, hanya saja setiap anak berhak untuk memilih kecerdasan yang akan paling ditonjolkan dimasa yang akan datang.

Dari teori kecerdasan majemuk di atas penulis menyimpulkan bahwa kecerdasan majemuk merupakan kombinasi dari beberapa kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, perlu kita sadari bahwa kecerdasan setiap anak akan terus berkembang seiring berjalannya waktu dan bertambahnya usia anak karena anak merupakan seorang pembelajar yang akan terus menggali rasa keingitahuannya.

2.2 Kecerdasan Visual Spasial

2.2.1 Definisi Kecerdasan Visual Spasial

Masing-masing anak memiliki kombinasi yang unik dari berbagai kecerdasan, salah satunya kecerdasan visual spasial yang juga dikenal dengan kecerdasan gambar/visual (*picture smart*). Kecerdasan visual spasial sangatlah penting dalam membantu anak belajar serta mengenali lingkungan disekitarnya. Kecerdasan visual spasial ada hubungannya dengan gambar-gambar baik gambar dalam pikiran seseorang (*visualisasi*) atau gambar di dunia eksternal seperti foto, film, slide, gambar, simbol grafis, bahasa ideografik dan sebagainya.

Gardner (2013:24) mengemukakan kecerdasan sebagai “kemampuan untuk menyelesaikan masalah, atau menciptakan produk, yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya dan masyarakat”. Dari pernyataan tersebut kecerdasan dapat dimaknai sebagai sarana untuk belajar, pemecahan masalah (*problem solving*), dan menciptakan sesuatu yang dapat digunakan dalam kehidupan.

Selain itu, Gardner (2013:27) menyatakan bahwa kecerdasan visual spasial adalah “kemampuan membentuk sebuah model mental dari dunia ruang dan mampu melakukan berbagai tindakan dan operasi menggunakan model itu”. Sejalan dengan pendapat Armstrong (2013:7) menyatakan bahwa kecerdasan visual spasial adalah

Kemampuan untuk memahami dunia visual secara akurat dan melakukan perubahan-perubahan pada persepsi tersebut. Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ruang, dan hubungan-hubungan yang ada di antara unsur-unsur ini.

Dengan kata lain anak dengan kecerdasan visual spasial memiliki potensi untuk mengenali dan memanipulasi gambar dalam pikirannya tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan ruang dan tempat serta dapat melatih dan menggunakan imajinasinya tersebut. Memiliki kepekaan terhadap penataan furnitur atau dekorasi kelas, tertarik pada gambar di dinding kelas, cenderung memperhatikan warna ruangan di dinding, lantai, maupun langit-langit kelas yang merangsang dan menarik minat belajarnya.

Dari teori kecerdasan visual spasial oleh Gardner dan Armstrong yang telah dikemukakan sebelumnya maka dimensi dari penelitian ini meliputi kepekaan terhadap posisi gambar, warna, letak, ukuran dan memiliki daya *problem solving* atau memecahkan masalah yang baik. Melalui kepekaan inilah anak yang cenderung visual spasial akan memiliki ketertarikan dengan gambar yang dilihat dan diamatinya. Ketertarikan anak terhadap gambar tentu akan menimbulkan rasa ingin tahu dan pengetahuan baru bagi anak. Setelah memiliki ketertarikan terhadap gambar, anak diharapkan memiliki kemampuan untuk mengenal jenis gambar dan berbagai macam warna pada gambar. Mengenal gambar mulai dari nama gambar yang dilihat, warna pada gambar yang dilihat, bentuk gambar hingga ciri-ciri pada gambar yang dilihat. Setelah mengenal gambar anak diharapkan mampu mengingat kembali gambar yang telah dilihat untuk melatih memori dan daya ingat

anak seperti menyebutkan kembali nama gambar yang telah dilihat dan diamati oleh anak.

Memecahkan masalah pada anak menggunakan kecerdasan visual spasial dalam kehidupan sehari-hari seperti saat anak memiliki kemampuan mengingat atau membaca gambar lebih baik daripada tulisan atau kata-kata. Sebab dengan kecerdasan visual spasial dapat membantu anak belajar serta mengenali lingkungan di sekitarnya. Selain mengenal berbagai macam gambar anak juga diharapkan memiliki kemampuan untuk memilih gambar sesuai pasangannya dan memilih warna yang tepat atau warna yang sama serta dapat membedakan mana gambar yang lebih besar maupun yang lebih kecil ukurannya.

Menurut Armstrong dalam (Musfiroh, 2014) mengemukakan anak yang cerdas dalam visual spasial terkesan kreatif, memiliki kemampuan membayangkan sesuatu, melahirkan ide secara visual dan spasial dalam bentuk gambar atau bentuk yang terlihat mata. Demikian kecerdasan visual spasial erat kaitannya dengan berimajinasi dalam gambar baik warna, garis, maupun bentuk. Sehingga kecerdasan visual spasial anak mengacu pada kecerdasan yang dimiliki anak yang menunjukkan kemampuan berpikir atau kepekaan dalam bentuk gambar, meliputi warna, ruang, bentuk, ukuran, dan kaitannya antara unsur-unsur tersebut.

Dari beberapa teori diatas penulis menyimpulkan bahwa kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan atau potensi anak untuk memahami grafis atau gambar secara detail baik dari segi warna, bentuk, garis, ruang, dan kaitannya antara unsur-unsur visual.

2.2.2 Ciri-ciri Kecerdasan Visual Spasial

Dari sekian banyak anak yang berada di dalam kelas, kita akan mendapati betapa mereka sangat beragam, baik dari segi karakter, emosi, intelektual, perilaku, serta kebiasaan. Armstrong (2013:37) mengemukakan ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan visual spasial antara lain:

1. Membuat gambar visual yang jelas.
2. Suka melamun dan berimajinasi.
3. Menyukai strategi pembelajaran yang menggunakan slide atau presentasi-presentasi visual lainnya.
4. Menyukai kegiatan seni.
5. Mampu menggambar dengan baik.
6. Menyukai kegiatan membaca peta, grafik dan diagram serta merasa kegiatan tersebut lebih mudah dan menyenangkan daripada membaca teks.
7. Suka mengerjakan teka-teki, labirin atau kegiatan-kegiatan visual yang mirip.
8. Banyak coretan pada buku tulis dan buku tugasnya.

Sejalan dengan pendapat Prima (2017) juga menyatakan anak yang memiliki kecerdasan visual umumnya senang mencoret-coret, menggambar, melukis, dan membuat patung, imajinasi dan kreatif, menyukai poster, gambar, film dan presentasi visual lainnya. Berdasarkan ciri-ciri tersebut anak yang cerdas visual spasialnya akan mudah dalam mengingat objek yang pernah dilihatnya. Anak yang memiliki kelebihan dalam kecerdasan visual spasial akan lebih cepat memahami bentuk-bentuk dimensi ruang, seperti bentuk rumah, bangunan, ruangan, dan dekorasi. Anak-anak ini juga lebih mampu melihat bentuk gambar daripada kata-kata.

Menurut Anita Yus dalam (Dorlince & Lady, 2015) indikator perkembangan kecerdasan visual spasial usia 5-6 tahun yaitu, antara lain:

1. Anak dapat membuat gambar dengan pesan tertentu.
2. Memperoleh informasi melalui media seni.
3. Menggunakan berbagai peralatan seni untuk membuat sesuatu.
4. Mengatur unsur-unsur dari suatu objek.
5. Berkomunikasi melalui bentuk seni visual.
6. Menggambar objek sesuai dengan imajinasi.
7. Menempatkan benda yang dikenal dalam satu ruangan sesuai dengan fungsinya.

Sejalan dengan pendapat Rosidah (2014) menegaskan bahwa anak harus diberikan banyak pengalaman yang berfokus pada bentuk-bentuk geometri, benda dalam ruang, hubungan bentuk dan ukuran benda, hubungan antara perubahan bentuk dengan perubahan ukuran, anak yang memiliki kecerdasan visual spasial tinggi memiliki ciri- ciri, antara lain:

1. Senang bermain dengan bentuk dan ruang (rancang bangun).
2. Hafal jalan yang pernah dilewati.
3. Aktif mengerjakan hal-hal yang berkaitan dengan abstraksi ruang.
4. Memiliki daya *problem solving* atau pemecahan masalah yang baik.
5. Senang mengukur mana yang lebih panjang dan pendek, besar kecil, jauh dan dekat.
6. Dapat menangkap perkiraan atau jarak.
7. Memiliki perhatian tinggi terhadap detail.

2.2.3 Cara Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan visual spasial dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan seperti menggambar, melukis, mewarnai, memahat, teka-teki, labirin, *puzzle*, balok, membuat kerajinan tangan, motase, kolase, bermain plastisin, *flashcard*. Kecerdasan visual spasial juga dapat dikembangkan melalui berbagai macam media pembelajaran interaktif seperti penggunaan *Microsoft Paint*, perangkat lunak animasi *PowToon*, ataupun perangkat lunak *Gartic.io*. Seperti pendapat Ema dalam (Fasrita et al., 2020) juga menyimpulkan bahwa pola pikir anak dalam

berimajinasi dapat ditingkatkan melalui gambar. Anak-anak dengan kecerdasan visual-spasial yang tinggi berpikir dengan gambar atau visual (*image*).

Armstrong (2013:66) juga menyebutkan beberapa materi kunci desain pembelajaran yang mampu menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan visual-spasial yaitu kegiatan

Mengapresiasi seni visual, peralatan konstruksi 3D, bagan, grafik, diagram, dan peta yang berwarna-warni, kegiatan perenungan atau refleksi, aplikasi menggambar dan melukis dengan komputer, cerita atau dongeng yang imajinatif, peta-peta pikiran (*mind map*) dan aktivitas-aktivitas kesadaran visual lainnya.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gambar dan foto dalam mengajar akan menjangkau anak yang lebih berorientasi spasial. Selain itu, Armstrong (2013:110) juga mengemukakan pusat kegiatan kecerdasan majemuk yang berorientasi visual spasial seperti “area seni (cat, bahan-bahan kolase, perangkat lunak *software* komputer), pusat visual media (video, *software* animasi, kamera), area pemikiran visual (peta, grafik, teka-teki visual, perpustakaan bergambar)”.

Hal itu sejalan dengan pendapat Suchaimiah (2016) yang menyimpulkan beberapa langkah praktis mengembangkan kecerdasan ruang visual spasial anak dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Menggambar dengan berbagai variasi warna dan gambar.
2. Mainkan *puzzle*, kubis rubik, atau teka-teki lainnya.
3. Gunakan program peranti lunak untuk desain grafis dan gambar dengan komputer, seperti *Paint*, *Photoshop*, *PowerPoint*.
4. Mengoleksi gambaran-gambarnya kegemaran, dari majalah ataupun surat kabar.
5. Melukis, memotong, menggambar, fotografi, video, desain grafis, atau seni visual lainnya serta mengikuti kegiatan kesenian atau pameran seni.
6. Menggunakan dan menginterpretasikan bagan alir, bagan keputusan, diagram, dan bentuk representasi visual lainnya.

7. Menjelajahi ruang sekitar dengan menutup kedua mata dan membiarkan seseorang teman membantu membimbing atau memimpin.
8. Latihan mencari bentukan gambar dan lukisan pada awan, retakan dinding, atau gejala alam lainnya.
9. Mengembangkan simbol visual untuk mencatat (misalnya menggunakan anak panah, lingkaran bintang, spiral, kode warna, gambar, atau bentuk visual lainnya).
10. Mempelajari peta negara dan kota, denah rumah, dan sistem perlambangan visual yang lainnya.

Armstrong (2013:34) juga menjelaskan cara belajar anak yang berorientasi visual spasial bahwa

Anak-anak yang sangat spasial cenderung berpikir dalam foto dan gambar, mencintai kegiatan merancang, menggambar, memvisualisasikan, dan mencoret-coret, serta membutuhkan stimulasi seperti seni, lego, video, film, slide, permainan-permainan imajinasi, labirin, teka-teki, buku bergambar, atau perjalanan ke museum seni.

Jadi, kecerdasan ini digunakan oleh anak untuk berpikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan jawaban.

Dari beberapa pernyataan beberapa ahli tersebut penulis menyimpulkan anak yang memiliki kecerdasan visual spasial cenderung berpikir dengan gambar dan sangat baik ketika belajar melalui presentasi visual seperti film, gambar, ataupun permainan dengan alat peraga. Anak dengan kecerdasan visual spasial juga menyukai aktivitas menggambar, mengecat, mengukir, dan senang mengungkapkan diri mereka melalui aktivitas seni serta sangat detail dalam mengamati benda-benda disekitarnya.

2.3 Media

2.3.1 Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran di kelas memegang peranan yang sangat penting, dengan adanya ketersediaan media yang memadai dapat memenuhi prinsip dalam proses pembelajaran yaitu belajar seraya bermain. Menurut Khadijah (2015) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak usia dini sehingga proses belajar dapat terjadi.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa media berfungsi sebagai alat perantara penyampaian materi pembelajaran agar dapat dipahami dan diterima anak dengan mudah. Khadijah (2015) menyatakan mengajar adalah suatu yang kompleks dimana terjadi interaksi antara guru, anak, dan media sebagai perantara dalam proses mentransfer ilmu pengetahuan untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan anak untuk memperoleh informasi pengetahuan serta pembentukan sikap dan kepercayaan anak. Dengan demikian penulis menyimpulkan media pembelajaran adalah alat dan bahan yang dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar.

2.3.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Adapun ciri-ciri umum yang terkandung pada media pembelajaran anak usia dini menurut Arsyad dalam (Khadijah, 2015) antara lain :

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal dengan *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, diraba dengan panca indera.
2. Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal dengan *software* (perangkat lunak), yaitu isi program dalam perangkat keras yang ingin disampaikan anak.

3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio. Dari ciri-ciri tersebut kehadiran media pembelajaran dapat menunjang kebutuhan anak untuk mendapatkan materi belajar dengan lebih mudah dan cepat. Karena media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas informasi yang disampaikan oleh guru.

2.3.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Selanjutnya terdapat jenis-jenis media pembelajaran anak usia dini menurut Latif dalam (Khadijah, 2015) antara lain :

1. Media visual/media grafis ; adalah media yang hanya dapat dilihat. Seperti gambar/foto, *flashcard*, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik, kartun, poster, peta/*globe*, papan flanel. Jenis media visual ini yang paling sering digunakan oleh guru, selain sederhana dan mudah dibuat biayanya juga relatif murah.
2. Media audio ; adalah media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Contohnya kaset, radio, alat perekam, piringan hitam, *tape recorder*. Seperti halnya pemutaran lagu-lagu anak pada saat bermain diluar kelas, saat senam maupun upacara bendera yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian anak.
3. Media audio visual ; kombinasi antara audio dan visual. Seperti film bingkai, film rangkai, media tranparansi, proyektor, mikrofis, televisi, video, video game, dan simulasi.

Berdasarkan jenis-jenis media tersebut membuktikan bahwa pemanfaatan program dalam pembuatan media pembelajaran kini telah banyak tersedia. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu proses kegiatan belajar menjadi optimal dan tentunya lebih menyenangkan. Dengan demikian agar proses komunikasi berjalan dengan efektif dan efisien, guru perlu menggunakan media agar merangsang anak untuk belajar.

2.3.4 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran berbasis teknologi umumnya digunakan secara interaktif, sehingga media pembelajaran ini sering disebut dengan multimedia pembelajaran interaktif. Menurut Pradipta (2017) menyatakan bahwa suatu media pembelajaran dapat dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara anak dengan media tersebut, sehingga anak tidak hanya sekedar melihat atau mendengar, melainkan juga dapat berinteraksi dengan media tersebut. Dengan kata lain, interaktif merupakan kemampuan untuk mengontrol atau menentukan urutan pembelajaran sesuai dengan keinginan dan kebutuhan anak.

Menurut Phillips dalam (Munir, 2012) multimedia pembelajaran interaktif merupakan suatu media yang dibuat melalui perangkat lunak komputer yang ditandai dengan adanya gambar, teks, animasi, suara, dan video. Demikian penulis menyimpulkan media pembelajaran interaktif adalah segala alat dan bahan yang dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar anak melalui proses timbal balik atau interaksi antara anak dengan media tersebut.

Berdasarkan pernyataan tersebut, media pembelajaran interaktif yang berkembang saat ini mengacu pada produk atau layanan digital pada sistem komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten-konten berupa teks, grafik, audio, video, atau kombinasi dari elemen tersebut. Salah satu layanan digital yang menyediakan fitur lengkap yang telah disebutkan tadi ialah perangkat lunak *Microsoft PowerPoint*.

2.3.5 Media Pembelajaran Interaktif PowerPoint

Mengatasi kecerdasan visual spasial anak yang juga dikenal dengan kecerdasan gambar/visual (*picture smart*) diperlukan usaha untuk menarik indera dan minat serta motivasi karena gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Kecerdasan visual spasial ada

hubungannya dengan gambar-gambar baik gambar dalam pikiran anak (*visualisasi*) atau gambar di dunia eksternal seperti foto atau poster. Melalui kecerdasan visual spasial maka pola pikir anak dapat ditingkatkan melalui gambar, anak dengan kecenderungan visual spasial berpikir dengan melihat dan mengamati gambar.

Mengembangkan kecerdasan visual spasial dapat menggunakan berbagai macam media, salah satunya yang erat kaitannya dengan tampilan visual atau gambar yaitu program perangkat lunak *Microsoft PowerPoint*. *PowerPoint* dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif karena selain dapat melihat dan mengamati gambar, anak juga dapat berinteraksi secara langsung dengan media tersebut, letak interaktifnya adalah ketika anak memilih jawaban yang salah maka *PowerPoint* tersebut otomatis akan menolak atau disimbolkan dengan tanda salah.

PowerPoint sendiri merupakan sebuah program komputer paling populer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. *PowerPoint* memiliki banyak keunggulan diantaranya mampu menyediakan berbagai macam pilihan tema, desain, animasi, dan tata letak yang beragam. Menurut Pribadi dalam (Savitri & Zaman, 2021) anak-anak usia dini sangat menyukai gambar-gambar yang penuh warna dan bentuk, *PowerPoint* memfasilitasi penggunaannya dalam mengolah objek gambar seperti garis, bentuk, teks, dan animasi yang cukup menarik untuk dibuat media pembelajaran. Pernyataan tersebut menunjukkan *PowerPoint* dapat menampilkan berbagai macam animasi maupun suara yang disenangi dan mudah diingat oleh anak, sehingga mampu menarik minat anak dalam mengikuti kegiatan belajar. Seperti yang kita ketahui *PowerPoint* dilengkapi fitur-fitur yang cukup lengkap dan menarik seperti kemampuan mengolah teks, menyisipkan gambar, audio, animasi, video, dan tersedia efek yang dapat diprogram sesuai keinginan.

Penggunaan *PowerPoint* yang interaktif dapat membantu guru untuk memaparkan materi kepada anak dengan lebih mudah sehingga transformasi ilmu pengetahuan dapat berjalan dengan lebih baik dan lancar. Menurut Permana dalam (Munasti & Suyadi, 2021) *Microsoft PowerPoint* atau biasa disebut *PowerPoint* merupakan aplikasi presentasi yang membantu dalam membuat slide presentasi agar lebih menarik dan terlihat lebih profesional karena dilengkapi dengan berbagai efek, animasi dan suara. Dari pernyataan tersebut penggunaan *PowerPoint* yang interaktif dapat memudahkan guru untuk menguasai kelas dan membantu anak agar selalu fokus dengan materi yang dijelaskan. Selain itu, penggunaan *PowerPoint* dapat membuat anak untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran yang akan memberikan pengalaman belajar yang unik bagi anak. Kita dapat membuat lembar kerja presentasi dimulai dari membuat *slide*, memformat teks, mengatur desain presentasi, menambahkan objek audio, foto, video, mengolah transisi hingga menggunakan animasi.

Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *PowerPoint* dan dipermanis dengan penambahan gambar, animasi, musik, dan beragam efek lainnya sehingga mampu menarik perhatian anak. *PowerPoint* yang disajikan untuk anakpun juga berbeda dengan *PowerPoint* yang biasa disajikan untuk orang dewasa. Penyajian *PowerPoint* untuk anak harus memuat berbagai gambar, suara, efek, animasi, dan berwarna serta didesain semenarik mungkin agar anak tertarik dan antusias untuk mengikuti pembelajaran.

PowerPoint sangat bermanfaat untuk mendukung dan memfasilitasi penggunaannya dalam mengolah objek gambar, seperti bentuk garis, teks, dan animasi lainnya yang menarik untuk pembuatan media pembelajaran interaktif. Maka dari itu, *PowerPoint* cocok digunakan sebagai salah satu media pembelajaran interaktif.

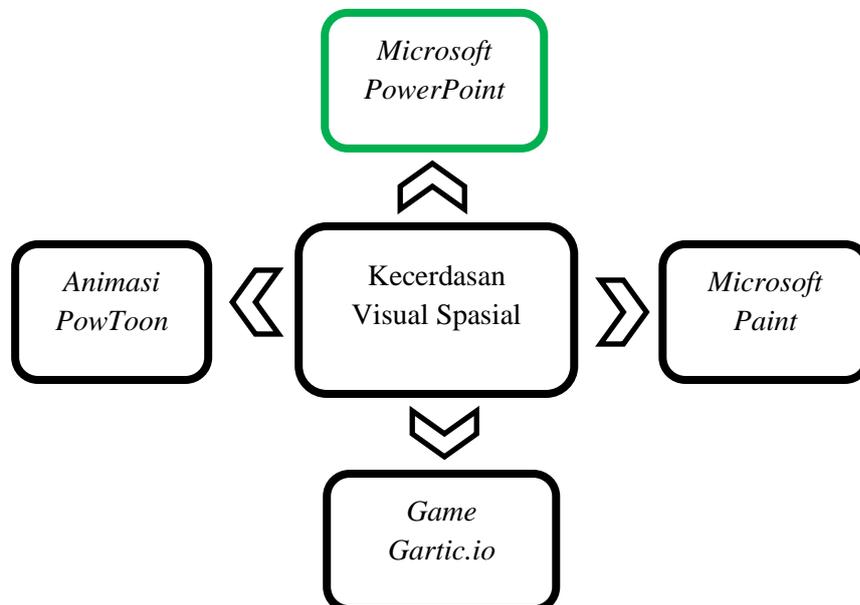
2.4 Kerangka Pikir

Salah satu kecerdasan majemuk yang dikemukakan oleh Gardner ialah kecerdasan visual spasial. Kecerdasan ini penting dimiliki oleh anak untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan jawaban serta berperan mengenali lingkungan di sekitarnya karena dengan kecerdasan visual spasial dapat menunjang kegiatan belajar anak di sekolah, proses pembelajaran anak di sekolahpun lebih banyak berorientasi dalam bidang visual spasial seperti menyusun segala sesuatu melalui penglihatan, menyukai gambar maupun apapun yang tertangkap oleh mata. Kecerdasan visual spasial dapat distimulasi dengan berbagai macam media pembelajaran interaktif seperti penggunaan *Microsoft Paint*, perangkat lunak animasi *PowToon*, ataupun perangkat lunak *Gartic.io* dan sejenisnya, salah satunya yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan program perangkat lunak *Microsoft PowerPoint*.

Media pembelajaran interaktif *PowerPoint* ini dipilih karena harus ada pergerakan untuk memindahkan gambar ke bentuk, pola dan warna yang sesuai. Selain itu, *PowerPoint* dipilih karena berpotensi dapat memberikan pengaruh terhadap kecerdasan visual spasial anak karena pola pikir anak dalam berimajinasi dapat ditingkatkan melalui gambar. Anak-anak dengan kecerdasan visual-spasial yang tinggi cenderung berpikir dengan melihat dan mengamati gambar. Media pembelajaran interaktif *PowerPoint* erat kaitannya dengan tampilan visual atau gambar (*picture smart*).

Gambar yang ditayangkan dalam *PowerPoint* ini adalah gambar-gambar yang mudah dikenali di lingkungan sekitar anak seperti gambar sayuran, gambar buah-buahan, dan gambar benda-benda di dalam kelas. Adanya perlakuan atau *treatment* menggunakan media interaktif *PowerPoint* ini dapat menumbuhkan motivasi dan meningkatkan pengetahuan anak dalam belajar karena anak tidak hanya melihat dan mendengar tetapi juga mengerjakan perintah didalamnya.

Selain itu, *PowerPoint* interaktif ini otomatis akan menolak jika jawaban anak tidak tepat. Sehingga dapat memberikan pengalaman belajar anak dalam mencocokkan, mengelompokkan, ataupun memilih gambar, bentuk, pola, dan warna yang sesuai. *PowerPoint* interaktif ini juga dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian anak, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, belajar menjadi lebih mudah diingat serta dapat diputar berulang kali sehingga dapat mencerdaskan visual spasial anak. Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan secara sederhana sebagai berikut :



Gambar 1 Kerangka Pikir Penelitian

2.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir permasalahan yang diajukan maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini, yaitu :

Ha : Terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di TK Amarta Tani HKTI.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Sedangkan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan jenis penelitian "*One-Group*", yaitu desain penelitian yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Desain ini digambarkan sebagai berikut ini :



Gambar 2 *One Group*
Sumber: (Arikunto, 2019)

Keterangan :

O₁ = kecerdasan visual spasial anak sebelum diberi perlakuan

O₂ = kecerdasan visual spasial anak sesudah diberi perlakuan

X = Perlakuan (penggunaan media pembelajaran interaktif *PowerPoint*)

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Amarta Tani di Jalan Soekarno Hatta No.76 By Pass Kecamatan Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung pada tahun ajaran 2023/2024. Waktu penelitian ini dilaksanakan selama bulan Mei pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

3.3 Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok B usia 5-6 tahun kelas B1,B2,B3 di TK Amarta Tani HKTI. Kelas B1 berjumlah 27 anak, kelas B2 berjumlah 28 anak, kelas B3 berjumlah 27 anak, sehingga didapat jumlah keseluruhan anak dari 3 kelas yaitu 82 anak.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian populasi yang diteliti. Penentuan sampel atau teknik sampel dari penelitian ini yaitu menggunakan *non-probability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari kelas B3 berjumlah 27 anak yang terpilih karena beberapa pertimbangan yaitu anak masih kesulitan untuk mencocokkan gambar sesuai pola atau bentuk yang tepat, anak berasal dari sekolah yang sama, dengan usia anak 5-6 tahun dan berada pada tahap perkembangan yang sama, anak berasal dari kelompok yang sama yaitu kelompok B dengan jumlah anak yang sama yaitu rata-rata berjumlah 27 anak.

3.4 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

3.4.1 Media Pembelajaran Interaktif PowerPoint (variabel X)

a. Definisi Konseptual

Media pembelajaran interaktif *PowerPoint* adalah jenis media visual dan audio yang berkaitan dengan gambar (*picture smart*) dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran melalui proses timbal balik atau interaksi antara anak dengan media tersebut. Media pembelajaran interaktif ini menggunakan perangkat lunak *Microsoft PowerPoint*.

b. Definisi Operasional

PowerPoint interaktif ini adalah salah satu jenis media yang bersifat tayangan yang berisikan gambar-gambar yang disenangi dan mudah diingat oleh anak sesuai kebutuhan anak dan dapat dioperasikan langsung atau dimainkan oleh anak. Seperti gambar sayuran, buah-buahan, dan benda-benda yang ada di dalam kelas. Gambar-gambar ini diambil karena sering dijumpai oleh anak dan keberadaannya di lingkungan sekitar anak. Selain dapat menampilkan berbagai macam gambar, animasi maupun suara, *PowerPoint* interaktif ini otomatis akan menolak jika jawaban anak kurang tepat.

3.4.2 Kecerdasan Visual Spasial (variabel Y)

a. Definisi Konseptual

Kecerdasan visual spasial adalah kemampuan atau potensi anak untuk memahami grafis atau gambar secara detail baik dari segi bentuk, garis, ruang, dan kaitannya antara unsur-unsur visual.

b. Definisi Operasional

Kecerdasan visual spasial digunakan oleh anak untuk berpikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan jawaban. Kecerdasan visual-spasial berkaitan dengan gambar atau visual (*image*) hal ini meliputi kepekaan anak terhadap gambar, warna, letak, dan ukuran. Melalui kecerdaan visual spasial anak diarahkan untuk memiliki daya *problem solving* atau memecahkan masalah yang baik.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang cocok digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi dalam bentuk *checklist*.

Adapun skala pengukuran yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan Skala *Likert*.

Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Visual Spasial

Berikut ini instrumen penelitian kecerdasan visual spasial anak 5-6 tahun sebelum uji validitas:

Variabel	Dimensi	Indikator	No Item
Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6	Kepekaan terhadap posisi gambar, warna, letak, dan ukuran	1. Ketertarikan anak dengan gambar	1,2,3
		2. Kemampuan mengenal jenis gambar	4,5,6,7
		3. Kemampuan mengenal berbagai macam warna dalam gambar	8,9,10,11
		4. Kemampuan mengingat kembali gambar yang telah dilihat	12,13,14
	Memiliki daya <i>problem solving</i> atau memecahkan masalah yang baik	5. Kemampuan membaca gambar, peta atau arah	15,16,17,18
		6. Kemampuan memilih gambar sesuai pasangannya	19,20,21
		7. Kemampuan memilih warna sesuai pola yang tepat	22,23,24
		8. Kemampuan mengurutkan gambar sesuai ukurannya	25,26

Nomor item yang bertanda merah merupakan item yang tidak valid atau tidak dapat digunakan dalam penelitian. Dapat dilihat pada (Lampiran 3, hal 67)

Berikut ini instrumen penelitian kecerdasan visual spasial anak 5-6 tahun sesudah uji validitas:

Variabel	Dimensi	Indikator	No Item
Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6	Kepekaan terhadap posisi gambar, warna, letak, dan ukuran	1. Ketertarikan anak dengan gambar	1,2,3
		2. Kemampuan mengenal jenis gambar	4,5,6
		3. Kemampuan mengenal berbagai macam warna dalam gambar	7,8,9,10
		4. Kemampuan mengingat kembali gambar yang telah dilihat	11,12
	Memiliki daya <i>problem solving</i> atau memecahkan masalah yang baik	5. Kemampuan membaca gambar, peta atau arah	13,14
		6. Kemampuan memilih gambar sesuai pasangannya	15,16,17
		7. Kemampuan memilih warna sesuai pola yang tepat	18,19,20
		8. Kemampuan mengurutkan gambar	21,22

	masalah yang baik	sesuai ukurannya	
--	-------------------	------------------	--

Nomor item tersebut merupakan item yang sudah valid dan dapat digunakan dalam penelitian. Dapat dilihat pada (Lampiran 4, hal 70)

Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif PowerPoint

Berikut ini instrumen penelitian media pembelajaran interaktif *PowerPoint* sebelum uji validitas:

Variabel	Dimensi	Indikator	No Item
Media Pembelajaran Interaktif <i>PowerPoint</i>	Kemampuan anak menebak gambar	1. Kemampuan anak menebak gambar sesuai polanya	1,2,3,4
		2. Kemampuan anak menebak gambar sesuai ukurannya	5,6,7,8
		3. Kemampuan anak menemukan perbedaan gambar	9,10
		4. Ketajaman dalam melihat detail gambar	11,12
	Kemampuan anak bermain labirin	5. Kemampuan anak mengelompokkan gambar sesuai jenisnya	13,14,15
		6. Kemampuan anak mengelompokkan gambar sesuai warnanya	16,17,18
		7. Kemampuan anak mengurutkan gambar sesuai warna ukuran	19,20
		8. Kemampuan anak menyelesaikan rute labirin	21,22,23,24

Nomor item yang bertanda merah merupakan item yang tidak valid atau tidak dapat digunakan dalam penelitian. Dapat dilihat pada (Lampiran 3, hal 66)

Berikut ini instrumen penelitian media pembelajaran interaktif *PowerPoint* sesudah uji validitas:

Variabel	Dimensi	Indikator	No Item
Media Pembelajaran Interaktif <i>PowerPoint</i>	Kemampuan anak menebak gambar	1. Kemampuan anak menebak gambar sesuai polanya	1,2,3,4
		2. Kemampuan anak menebak gambar sesuai ukurannya	5,6,7,8
		3. Kemampuan anak menemukan perbedaan gambar	9,10

		4. Ketajaman dalam melihat detail gambar	11,12
	Kemampuan anak bermain labirin	5. Kemampuan anak mengelompokkan gambar sesuai jenisnya	13,14
		6. Kemampuan anak mengelompokkan gambar sesuai warnanya	15,16
		7. Kemampuan anak mengurutkan gambar sesuai warna dan ukuran	17,18
		8. Kemampuan anak menyelesaikan rute labirin	19,20

Nomor item tersebut merupakan item yang sudah valid dan dapat digunakan dalam penelitian. Dapat dilihat pada (Lampiran 4, hal 69)

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Observasi

a. Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *PowerPoint*

Observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan secara langsung dengan indikator dan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti. Observasi ini dilakukan oleh observer saat memberikan stimulasi kepada anak menggunakan media pembelajaran interaktif dengan *software PowerPoint* yang telah dirancang khusus oleh peneliti dan telah melewati uji ahli dan uji lapangan. Observasi penggunaan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* dilihat ketika anak melakukan aktifitas dalam memahami menu materi dan menyelesaikan permainan labirin dan menjawab pertanyaan dalam *PowerPoint*. Lembar observasi dapat dilihat pada (Lampiran 5, hal 71)

b. Observasi Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun

Observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan secara langsung dengan indikator dan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti dan telah melewati uji ahli dan uji lapangan. Observasi ini dilakukan oleh observer saat berlangsung ataupun setelah selesai memberikan stimulasi

menggunakan media pembelajaran interaktif dengan *software PowerPoint*. Observasi kecerdasan visual spasial anak dilihat dari pengetahuan yang didapat oleh anak ketika menggunakan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* dan juga setelah anak selesai menggunakan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* yaitu saat melakukan diskusi atau bercakap-cakap. Lembar observasi dapat dilihat pada (Lampiran 5, hal 72)

3.7 Uji Instrumen Penelitian

3.7.1 Uji Validitas

Menurut Arikunto (2019:211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Penelitian ini menggunakan pengujian validitas uji ahli dan uji lapangan. Peneliti menghitung validitas instrumen dengan bantuan program *Microsoft Excel 2010*.

a. Hasil Uji Validitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *PowerPoint* (Variabel X)

Peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu pada 19 anak di luar sampel penelitian yaitu di TK Dharma Wanita dengan jumlah pernyataan 24 butir. Validitas diolah dengan menggunakan program *Microsoft Excel 2010* dengan jumlah taraf signifikan 5% dan jumlah anak yaitu 19 anak, maka $r_{tabel} = 0,456$. Setiap butir pernyataan dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, jika nilainya $0,456$ atau lebih maka item dinyatakan valid, tetapi apabila nilainya kurang dari $0,456$ maka item dinyatakan tidak valid dan tidak dapat digunakan dalam penelitian.

Berdasarkan dari data hasil perhitungan validitas instrumen maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 24 butir item pernyataan observasi penggunaan media pembelajaran interaktif *powerpoint* yang telah diujicobakan terdapat 20 butir pernyataan yang valid dan

4 butir lainnya dinyatakan tidak valid atau tidak dapat digunakan dalam penelitian. Dapat dilihat pada (Lampiran 7, hal 83)

b. Hasil Uji Validitas Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun (Variabel Y)

Peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu pada 19 anak di luar sampel penelitian yaitu di TK Dharma Wanita dengan jumlah pernyataan 26 butir. Validitas diolah dengan menggunakan program *Microsoft Excel 2010* dengan jumlah taraf signifikan 5% dan jumlah anak yaitu 19 anak, maka $r_{tabel} = 0,456$. Setiap butir pernyataan dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, jika nilainya 0,456 atau lebih maka item dinyatakan valid, tetapi apabila nilainya kurang dari 0,456 maka item dinyatakan tidak valid dan tidak dapat digunakan dalam penelitian.

Berdasarkan dari data hasil perhitungan validitas instrumen maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 26 butir item pernyataan observasi kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun yang telah diujicobakan terdapat 22 butir pernyataan yang valid dan 4 butir lainnya dinyatakan tidak valid atau tidak dapat digunakan dalam penelitian. Dapat dilihat pada (Lampiran 7, hal 84)

3.7.2 Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel yaitu instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama juga. Pada penelitian ini, pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan *internal consistency* yaitu pengujian instrumennya dilakukan sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis. Pengujian reliabilitas instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan program *Microsoft Excel 2010*.

a. Hasil Uji Reliabilitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *PowerPoint* (Variabel X)

Uji reliabilitas yang dilakukan diambil dari 19 responden dari luar sampel penelitian yaitu di TK Dharma Wanita dengan jumlah pernyataan 20 butir. Reliabilitas diolah dengan menggunakan program *Microsoft Exel 2010* dengan rumus *alpha cronbach*. Berdasarkan hasil analisis dapat diperoleh bahwa nilai *alpha cronbach* sebesar 0,92. Kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan kriteria menurut Arikunto sehingga diperoleh kesimpulan bahwa item-item tersebut memiliki kriteria reliabilitas sangat tinggi yang artinya instrumen reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian. Dapat dilihat pada (Lampiran 8, hal 85)

b. Hasil Uji Reliabilitas Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun (Variabel Y)

Uji reliabilitas yang dilakukan diambil dari 19 responden dari luar sampel penelitian yaitu di TK Dharma Wanita dengan jumlah pernyataan 22 butir. Reliabilitas diolah dengan menggunakan program *Microsoft Exel 2010* dengan rumus *alpha cronbach*. Berdasarkan hasil analisis dapat diperoleh bahwa nilai *alpha cronbach* sebesar 0,92. Kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan kriteria menurut Arikunto sehingga diperoleh kesimpulan bahwa item-item tersebut memiliki kriteria reliabilitas sangat tinggi yang artinya instrumen reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian. Dapat dilihat pada (Lampiran 8, hal 87)

Tabel 3 Kriteria Reliabilitas

Rentang Koefisiensi	Kriteria
$0,8 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 \leq r \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq r \leq 0,60$	Cukup
$0,20 \leq r \leq 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r \leq 0,20$	Sangat Rendah

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Analisis Tabel

Setelah diberi perlakuan, maka data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui tingkat kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun saat menggunakan media pembelajaran interaktif *PowerPoint*. Analisis tersebut dapat dilakukan sebagai dasar untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum dilakukannya pengujian hipotesis, maka perlu dilakukan perhitungan rentang interval menggunakan rumus berikut ini:

$$i = \frac{(NT - NR)}{K}$$

Gambar 3 Rumus Interval

Keterangan :

i : interval

NT : Nilai Tertinggi

NR : Nilai Terendah

K : Kategori

3.8.2 Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan percobaan yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini peneliti menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* untuk mengetahui apakah tiap variabel berdistribusi normal atau tidak.

b. Uji Homogenitas

Pengujian ini dilakukan untuk meyakinkan bahwa kelompok data memang dari populasi yang memiliki varians yang sama. Adapun pengujian yang dilakukan yaitu dengan menggunakan *uji levene* pada *SPSS 25* dengan taraf signifikan 0,05. Jika nilai signifikan >0,05, maka distribusi data homogen, sebaliknya apabila nilai signifikan <0,05 maka distribusi data heterogen.

c. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan dengan mencari persamaan garis regresi variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Berdasarkan garis regresi yang telah dibuat, selanjutnya diuji keberartian koefisien garis regresi serta linieritasnya.

3.8.3 Analisis Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Menurut Darma (2021) jika penelitian akan mengetahui pengaruh dari suatu variabel terhadap variabel lainnya maka alat analisa yang bisa digunakan salah satunya menggunakan regresi linier. Dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi linier sederhana, yakni:

Membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05

- Jika nilai signifikansi $<0,05$, artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.
- Jika nilai signifikansi $>0,05$, artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Adapun rumus dari regresi linier sederhana adalah sebagai berikut :

$$\hat{Y} = \alpha + b x$$

Gambar 4 Regresi Linier Sederhana
Sumber: Darma (2021)

Keterangan :

\hat{Y} = nilai regresi

α = konstanta

b = koefisien arah regresi

x = variabel bebas

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian bahwa nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di TK Amarta Tani. Media pembelajaran interaktif *PowerPoint* ini telah memberikan pengaruh terhadap kecerdasan visual spasial anak karena setelah diberikan *treatment* anak dapat memilih urutan pola yang tepat sesuai gambar yang ditayangkan, anak juga dapat mencocokkan dan mengelompokkan gambar sesuai dengan bentuk, warna, dan ukuran yang tepat selain itu anak dapat menemukan perbedaan gambar-gambar dan mampu memperhatikan detail gambar yang ditayangkan. Kepekaan anak terhadap posisi gambar, bentuk, letak, ukuran dan warna mengalami kemajuan pada setiap pertemuan, anak sudah mampu mengenal berbagai macam jenis gambar dan mengingat kembali gambar-gambar yang telah dilihat dengan menyebutkan nama-nama dan ciri gambar, bentuk gambar, warna dan ukuran gambar yang berbeda-beda ataupun memiliki kesamaan. Selain itu anak juga mampu mengatasi *problem solving*/memecahkan masalah dengan baik dengan menyelesaikan rute labirin dan dapat menghindari jebakan pada permainan labirin.

5.2 Saran

1. Kepala Sekolah

Masukan bagi kepala sekolah yaitu agar dapat menambahkan fasilitas seperti media pembelajaran interaktif atau media lainnya yang berfokus pada kecerdasan visual spasial anak maupun kecerdasan lainnya agar dapat terasah dengan baik. Terus memotivasi guru agar dapat

menyediakan kegiatan-kegiatan yang dapat mengasah kecerdasan visual spasial anak.

2. Guru

Diharapkan agar guru dapat mengembangkan pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak melalui media-media maupun metode-metode pembelajaran yang menarik bagi anak usia dini, sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *PowerPoint*. Kemudian, guru sebaiknya lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam memberikan permainan-permainan yang bermakna bagi anak.

3. Peneliti Lain

Diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik dan lebih lanjut mengenai kecerdasan visual spasial anak, tidak hanya terbatas pada penggunaan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* namun juga pada media pembelajaran interaktif lainnya, seperti penggunaan *Microsoft Paint*, perangkat lunak animasi *PowToon*, ataupun perangkat lunak *Gartic.io* dan sejenisnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, R. 2022. Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.65>
- Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (15th ed.). Rineka Cipta.
- Armstrong, T. 2013. *Kecerdasan Multipel di Dalam Kelas* (B. Sarwiji (ed.); 3rd ed.). PT Indeks.
- Darma, B. 2021. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)* (Guepedia (ed.)). Guepedia.
- Dorlince, S., & Lady, E. 2015. Pengaruh Kegiatan Kolase Terhadap Kecerdasan Visual- Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Masjid Agung Medan T.a. 2014/2015. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 1(1), 7–13.
- Gardner, H. 2013. *Multiple Intelligences (Kecerdasan Majemuk) Teori dalam Praktik* (L. Saputra (ed.)). Interaksara.
- Ilahy, K. F., & Andreasty, V. H. 2022. Pengaruh Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V. *Al-Adawat : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 01(01), 78–87.
- Khadijah. 2015. *Media pembelajaran Anak Usia Dini* (1st ed.). Perdana Publishing.
- Muhlisah, M., & Herlina, H. 2021. Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Kegiatan Kolase Berbasis Sainifik Di Tk Aisyiyah Kota Makassar. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 73–83. <https://doi.org/10.26858/tematik.v5i2.20289>
- Munasti, K., & Suyadi. 2021. Respon Penggunaan Media Power Point Berbasis Interaktif untuk Anak Usia Dini di Era Pandemi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 876–885. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1567>
- Munir. 2012. *Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan 2012*, Penerbit Alfabeta, Munir Bandung Penulis Tahun Penerbit ISBN : Munir. Alfabeta.
- Musfiroh, T. 2014. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk. In: Hakikat*

Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) (1st ed., Issue 1, pp. 1–60). Universitas Terbuka.

- Nuriani, E. S., & Sutrisno. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Microsoft PowerPoint Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Laboratorium Model Universitas Muhammadiyah 121 Pontianak. *Edukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 121–128. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29406/jepaud.v3i2.605>
- Pradipta, K. A. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas XI Mipa dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 199–209. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.11107>
- Prima, E. 2017. Penerapan Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Kecerdasan Majemuk (Multipleintelligences). *Jurnal Studi Islam, Gender Dan Anak*, 12(2), 213–233. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v12i2.2017.pp213-233>
- Rosidah, L. 2014. Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 281–290.
- Savitri, D., & Zaman, B. 2021. Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Untuk Memfasilitasi Perilaku Keselamatan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 120. <https://doi.org/10.24235/aw lady.v7i1.7043>
- Setiawan, A. R., & Ilmiyah, S. 2020. Kecerdasan Majemuk Berdasarkan Neurosains Multiple Intelligences Based on Neuroscience. *Kajian Keilmuan*, 1–8.
- Suarca, K., Soetjningsih, S., & Ardjana, I. E. 2005. Kecerdasan Majemuk pada Anak. *Sari Pediatri*, 7(2), 85–92. <https://doi.org/10.14238/sp7.2.2005.85-92>
- Suchaimiah, & Lathifah, L. 2016. Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan LEGO (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok A). *Jurnal PG PAUD Trunojoyo*, 3(1), 1–75.
- Syafrudin, U. 2018. Strategi Pembelajaran Pada Siswa yang Memiliki Kecerdasan Visual Spasial yang Mengalami Kesulitan Belajar (Studi Deskriptif Siswa Kelas IVB SDIT Harapan Ummat Jakarta). *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 149. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/elementary/article/view/1231>