



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* terhadap Kecerdasan Visual Spasial Siswa pada Mata Pelajaran Matematika

Indra Saeful Hidayat ^{1*} Agus Abdullah Ashari²

¹Sekolah Tinggi Agama Islam Riyadhul Jannah, Subang, Indonesia

*Corresponding Author: indrash1991@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to find out how the influence of powtoon animation learning media on visual spatial intelligence of students in class VI Mathematics at MI Miftahul Khoer. This research was conducted at MI Miftahul Khoer, Kumpay village, Jalancagak. This research is a quantitative research with a Quasy Experiment type or research. The population in this study were all students of MI Miftahul Khoer, totalling 200. The sample of this study consisted of 1 class totalling 30 students and divided into 2 groups consisting of an experimental group with 15 students and a control group with 15 students person. The test instrument used to determine the visual-spatial intelligence of science subjects was a multiple choice test in the form of a post-test which consisted of 10 questions. The data analysis technique used in this study used the t test. Based on the research that has been carried out, it can be concluded that there is an influence of powtoon animation learning media on the visual spatial intelligence of students in mathematics at MI Miftahul Khoer. This can be seen from the average value of critical thinking of students in mathematics as seen from the average post-test score in the experimental class is 82.00 and the post-test value in the control class is 72.67.

Keywords: Elementary Education, Powtoon Animation, Spatial Visual Intelligence

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh media pembelajaran animasi *powtoon* terhadap kecerdasan visual spasial siswa Mata Pelajaran Matematika kelas VI di MI Miftahul Khoer. Penelitian ini dilakukan di MI Miftahul Khoer Desa Kumpay, Jalancagak. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Quasy eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MI Miftahul Khoer yang berjumlah 200. Sampel penelitian ini ada 1 kelas yang berjumlah 30 siswa dan dibagi 2 kelompok yang terdiri atas satu kelompok eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang dan satu kelompok kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang. Instrumen tes yang digunakan untuk mengetahui kecerdasan visual spasial siswa Mata Pelajaran IPA adalah tes pilihan ganda berupa *post-test* yang berjumlah 10 butir soal. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji t. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran animasi *powtoon* terhadap kecerdasan visual spasial siswa Mata Pelajaran Matematika di MI Miftahul Khoer. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata berpikir kritis siswa Mata Pelajaran Matematika yang dilihat dari nilai rata-rata *post-test* di kelas eksperimen adalah 82.00 dan nilai *post-test* kelas kontrol sebesar 72,67.

Kata Kunci: Pendidikan Dasar, Animasi Powtoon, Kecerdasan Visual Spasial

Article History:

Received 2023-12-22

Revised 2023-12-28

Accepted 2023-12-29

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam menghadapi arus globalisasi seperti sekarang ini, tanpa pendidikan mungkin manusia sekarang tidak akan berbeda dengan pendahulunya yaitu masa purbakala (Abu Ahmadi, 1991). Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional memberikan definisi tentang pendidikan dengan “Usaha sadar dan terencana dan mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki muatan spiritual



keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Berdasarkan pengertian di atas, pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses atau upaya sadar untuk menjadikan manusia ke arah yang lebih baik. Proses pendidikan ingin menghasilkan lulusan yang baik, berkualitas, memiliki prestasi belajar dapat diandalkan (Simangunsong, 2021). Keberhasilan pendidikan tersebut dimaksud dapat dicapai melalui beberapa proses belajar mengajar, sumber belajar, alat dan evaluasi pendidikan.

Keberhasilan guru dalam proses pembelajaran merupakan komponen yang memegang peranan penting dan utama (Buchari, 2018). Dalam rangka menciptakan pembelajaran yang efektif, komunikatif antara guru dan siswa dapat kita capai apabila kita menggunakan strategi yang tepat, salah satunya menggunakan media.

Hamalik dalam Arsyad mengatakan bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal bila menggunakan alat bantu yang disebut media (Fitrianingrum, 2014, p. 127). Hubungannya dalam kegiatan pembelajaran terdapat proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik yang mana diharapkan dengan adanya media pembelajaran menjadi faktor pendukung yang dapat menciptakan proses komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik. Dengan penggunaan media ajar yang sesuai dengan materi pembelajaran akan memungkinkan terciptanya keinginan dan minat baru, mengembangkan imajinasi anak, serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar (zaiful Rosyid et al., 2019, p. 1).

Berkembangnya sains dan teknologi saat ini, memunculkan banyak media pembelajaran yang dapat digunakan, termasuk alat bantu audio visual dalam proses pembelajaran. Keterbatasan manusia yang sering kali kurang mampu menangkap dan menanggapi hal-hal yang bersifat abstrak, maka diperlukan media pembelajaran yang memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam menangkap pesan pendidikan yang disampaikan (Arsyad, 2011).

Asyhar mengemukakan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan dalam satu proses atau kegiatan. Media audio visual mempunyai tingkat efektivitas yang cukup tinggi, menurut riset rata-rata diatas 60% sampai 80%. Pengajaran melalui audio visual bercirikan pemakaian perangkat keras, seperti mesin proyektor film, televisi, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar (Rosyid et al., 2021). Dengan demikian, pengajaran melalui audio visual dilakukan dengan menggunakan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya bergantung kepada pemahaman kata dan simbol.

Salah satu media audio visual yang dapat dikembangkan saat yaitu *powtoon*. *Powtoon* merupakan salah satu website online yang menyajikan dan membuat bahan presentasi yang dapat dijadikan media pembelajaran dilengkapi dengan animasi dan hasil akhirnya berupa video pembelajaran yang disajikan berbentuk animasi. Menurut (Deliviana, 2017) manfaat media *powtoon* diantaranya: (1) pembelajaran akan lebih efektif karena mudah dalam penyajian materinya; (2) meningkatkan prestasi belajar siswa; (3) meningkatkan motivasi belajar siswa; dan (4) guru memiliki lebih banyak keterampilan untuk mengelola pembelajaran di kelas.

Menurut Gardner dalam Busthomi Setiap anak memiliki potensi intelektual yang berbeda-beda. Kecerdasan tidak hanya tunggal tetapi bersifat jamak (*multiple intelligence*), yaitu: kecerdasan verbal-linguistik, kecerdasan logis-matematis, kecerdasan kinetik, kecerdasan spasial-visual, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan natural, kecerdasan musik, dan kecerdasan spiritual (Surtikanti, 2018).

Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang rumit bagi sebagian siswa, kajian yang dibahas meliputi aljabar, trigonometri, kalkulus, geometri, dll. Pembelajaran geometri menjadi hal yang harus dikuasai bagi setiap siswa karena memiliki peranan penting dalam pengaplikasiannya di kehidupan sehari-hari. Geometri merupakan ilmu yang membahas titik, garis, bidang, benda-benda ruang serta sifat, ukuran dan hubungan satu dengan yang lainnya (Purborini & Hastari, 2018). Oleh karena itu, siswa akan merasa bertambah kesulitannya ketika dihadapkan pada soal-soal aplikasi pada benda dua dimensi atau tiga dimensi yang disajikan tanpa adanya gambar. Untuk mengatasi hal tersebut siswa terlebih dahulu harus bisa membayangkan apa yang telah ditanyakan pada soal yang disajikan seperti hubungan titik dengan titik, garis dengan garis, bidang dengan bidang, atau garis dengan bidang. Setelah siswa dapat memvisualisasikan dengan kemampuan kecerdasan visual spasialnya barulah siswa dapat menerapkannya kedalam rumus dan memecahkan soal yang telah diberikan. Apabila siswa kurang mampu menangkap dengan benar apa yang dimaksud dalam soal, maka siswa tersebut akan merasa kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal.

Djamarah dan Zain (2015:35) menyatakan bahwa guru berusaha memberikan layanan yang baik dan menjadi pembimbing bagi siswa dalam menyediakan lingkungan yang menyenangkan di kelas. Artinya guru dituntut memiliki multitalenta di berbagai bidang dalam merencanakan proses pembelajaran supaya tidak membosankan. Guru juga berperan sebagai teladan, fasilitator, dan motivator bagi siswa. Oleh karena itu, guru harus belajar untuk mengembangkan diri, memperbaiki proses belajar mengajar seperti meningkatkan

kemampuan, keterampilan, dan kemauan dalam merangkum pembelajaran, sehingga memberikan kesan positif bagi siswa, dan memanfaatkan teknologi serta dapat memotivasi siswa agar hasil belajar dapat optimal.

Kenyataannya, terdapat guru dalam mengajar belum menggunakan media pembelajaran yang aktif, inovatif, dan kreatif, kurang menciptakan suasana dalam membangkitkan semangat belajar siswa, dan proses pembelajaran didominasi oleh guru, sehingga siswa merasa jenuh di dalam ruang kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di MI Miftahul Khoer Desa Kumpay Kec. Jalancagak Kab. Subang pada hari Senin 29 November 2021 dengan guru kelas VI, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menarik perhatian dan membangkitkan kualitas kecerdasan visual spasial siswa meningkat. Akibatnya ditemukan beberapa permasalahan di kelas, diantaranya; Pertama, siswa kurang memahami inti dari pembelajaran yang disampaikan. Kedua, kurang terciptanya suasana yang menyenangkan di kelas dalam proses pembelajaran, Ketiga, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan saat memvisualisasikan soal matematika khususnya bangun ruang. Siswa menganggap gambar yang telah dibuatnya sudah sesuai dengan apa yang di contoh padahal gambar yang dibuat masih belum menunjukkan objek yang sesuai diperintahkan. Hal ini terjadi karena keterbatasan guru dalam mengajar dalam menggunakan media pembelajaran yang aktif, inovatif dan kreatif, khususnya pemanfaatan media berbasis teknologi serta kurang terciptanya suasana yang dapat melatih kemampuan kecerdasan visual spasial anak seperti menggambarkan objek yang abstrak menjadi visual karena keterbatasannya media yang mengakibatkan siswa kurang memahami inti dari pembelajaran. Dengan ini membuktikan kebenaran teori hamalik bahwasannya media akan menjadi perantara terciptanya komunikasi antara peserta didik dan pendidik dimana jika hal itu sudah terjadi akan memudahkan tercapainya proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Penelitian mengenai pengaruh penggunaan media animasi *powtoon* terhadap kecerdasan spasial siswa sebenarnya sudah banyak diteliti, diantaranya oleh (Tiwow et al., 2022) yang menunjukkan bahwa (1) hasil belajar kelas yang diajarkan dengan menggunakan media animasi *powtoon* lebih tinggi dari kelas yang diajarkan media konvensional, (b) terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar, (c) kelas yang memiliki minat belajar tinggi, hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi *powtoon* lebih tinggi dari kelas yang diajarkan dengan media konvensional, (d) untuk kelas yang memiliki minat belajar rendah, hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi *powtoon* lebih tinggi dari media konvensional. Lalu penelitian (Izzah et al., 2020) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup besar dari animasi pada aplikasi *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik, peserta didik menunjukkan respon serta hasil yang baik setelah pengajar menyampaikan materi dengan menggunakan aplikasi *powtoon*. Selanjutnya penelitian (Tuti & Ninawati, 2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi *powtoon* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar PPKn siswa, hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan skor $3,753 > 1,699$ sehingga penelitian ini dapat diaktakan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Merujuk pada hasil penelitian terdahulu yang telah dikemukakan di atas dan kaitannya dengan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa fokus atau tema penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti belum pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian ini lebih berfokus pada bagaimana pengaruh dari penggunaan media pembelajaran animasi terhadap kecerdasan visual spasial siswa melalui mata pelajaran matematika materi bangun ruang, sehingga hal ini menjadi kebaruan dalam penelitian ini.

Berdasarkan keadaan tersebut, penulis merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berkaitan dengan masalah ini dan menuangkannya dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi *Powtoon* Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Materi Bangun Ruang Kelas VI MI Miftahul Khoer”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di MI Miftahul Khoer Desa Kumpay, Jalancagak. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Agustus tahun 2022 di semester ganjil yang diawali dengan survey awal, penyusunan instrument, penelitian ke lapangan, kemudian dilanjutkan dengan analisis data dan proses pelaporan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Quasy Eskperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MI Miftahul Khoer yang berjumlah 200. Sampel penelitian ini ada 1 kelas yang berjumlah 30 siswa dan di bagi 2 kelompok yang terdiri atas satu kelompok eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang dan satu kelompok kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang. Instrumen tes yang digunakan untuk mengetahui kecerdasan visual spasial siswa Mata Pelajaran IPA adalah tes pilihan ganda berupa *post-test* yang berjumlah 10 butir soal. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra perlakuan tes (Pre-test) dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diterapkan media pembelajaran video animasi *powtoon*, siswa diberikan tes awal dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 10 soal yang telah melalui proses validitas. Setelah perlakuan (Post-test) dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkannya media animasi *powtoon*, siswa diberikan tes akhir (Post-test) dalam bentuk soal pilihan ganda juga sebanyak 10 soal yang telah melalui proses validitas.

Kedua kelas yang diteliti yaitu, kelas VI A sebagai kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran animasi *powtoon* dan kelas VI B sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran animasi *powtoon* dengan diberikan tes soal yang sama. Hal ini bertujuan agar dapat mengetahui perbedaan tingkat kecerdasan visual spasial anak dari kedua kelas tersebut. Hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data sebagai berikut:

Pra perlakuan tes (Pre-test) dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diterapkan media pembelajaran video animasi *powtoon*, siswa diberikan tes awal dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 10 soal yang telah melalui proses validitas. Setelah perlakuan (Post-test) dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkannya media animasi *powtoon*, siswa diberikan tes akhir (Post-test) dalam bentuk soal pilihan ganda juga sebanyak 10 soal yang telah melalui proses validitas.

Kedua kelas yang diteliti yaitu, kelas VI A sebagai kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran animasi *powtoon* dan kelas VI B sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran animasi *powtoon* dengan diberikan tes soal yang sama. Hal ini bertujuan agar dapat mengetahui perbedaan tingkat kecerdasan visual spasial anak dari kedua kelas tersebut. Hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No.	Responden	Kelas Eksperimen		Responden	Kelas Kontrol	
		Pre	Post		Pre	Post
1	Ahmad Ariyanto	40	70	Ahmad Rosi	40	70
2	Anisatul Fadilah	40	80	Aldo Pratama putra	30	60
3	Ekky bahtiar	50	80	Alfan Finanda	60	70
4	Ferdiansyah	30	90	Alil	40	70
5	Fahmi Habibi	50	80	Daniati Wahyu Ning Tias	70	80
6	Ferdi Wiranto	40	90	Eka badriyatus	50	70
7	Indra Wahyudi	60	70	Indra Ahamari	30	60
8	Isma Rosyida	70	90	Kartika Sari	60	80
9	Lulul Hasanah	50	90	Khumaidi Akbaril Ilhami	70	80
10	Moh. Hawaijul	50	90	Moh. Ainur Riski	50	80
11	Nurul Aini R	40	80	Moh Aminnullah	40	70
12	Putri Aulia	60	70	Nor Holis Sultoni	50	70
13	Raudhatul Hasanah	50	90	Nur Cahya	60	80
14	Rifqi Zaini Rosuli	40	80	Rini Ahyarini	40	80
15	Wardatul Lailah	70	80	Qomariyatul Anisa	50	70

Berikut ini disajikan data hasil perhitungan *Pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan.

Kelas Eksperimen

- a) Hasil tes awal (pre-test) yang diberikan kepada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 49,33 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 30. Data hasil tes yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil *Pre-test*

Nilai	Frekuensi
30-35	1
36-41	5
42-47	0
48-53	5
54-59	0
60-65	2
66-71	2
Jumlah	15

Dari tabel 2, diketahui bahwa terdapat 1 siswa yang memiliki rentang nilai 30-35, 5 siswa yang memiliki rentang nilai 36-41, 2 siswa yang memiliki rentang nilai 60-65 dan 2 siswa yang memiliki nilai 66-71.

- b) Hasil tes akhir (post-test) yang diberikan kepada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 82 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 70. Data hasil tes matematika yang diperoleh disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil *Post-test*

Nilai	frekuensi
70-72	3
73-75	0
76-78	0
79-81	6
82-84	0
85-87	0
88-90	6
Jumlah	15

Dari tabel 3, diketahui bahwa terdapat 3 siswa yang memiliki nilai 70-72, 6 siswa yang memiliki rentang nilai 79-81, 6 siswa yang memiliki rentang nilai 88-90

Kelas Kontrol

- a) Hasil tes awal (pre-test) yang diberikan kepada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 49,33 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 30. Data *pre-test* yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil *Pre-test*

Nilai	Frekuensi
30-35	2
36-41	4
42-47	0
48-53	4
54-59	0
60-65	3
66-71	2
Jumlah	15

Dari tabel 4, diketahui bahwa terdapat 2 siswa yang memiliki rentang nilai 30-35, 4 siswa yang memiliki rentang nilai 36-41, 3 siswa yang memiliki rentang nilai 60-65, 2 siswa yang memiliki rentang nilai 66-71.

- b) Hasil tes akhir (post-test) yang diberikan kepada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 72,66 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 60. Data *pre-test* yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Hasil *Post-test*

Nilai	Frekuensi
60-62	2
63-65	7
66-68	0
69-71	0
72-74	0
75-77	0
78-80	6
Jumlah	15

Dari tabel 5, diketahui bahwa terdapat 2 siswa yang memiliki rentang nilai 60-62, 7 siswa yang memiliki rentang nilai 63-65, 6 siswa yang memiliki rentang nilai 78-80.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Kecerdasan Visual Spacial	Pretest Eksperimen	.210	15	.073	.910	15	.134
	Posttest Eksperimen	.249	15	.013	.806	15	.004
	Pretest Kontrol	.167	15	.200*	.929	15	.266
	Posttest Kontrol	.251	15	.012	.798	15	.003

*. This is a lower bound of the true significance.

Dari tabel 6. Terlihat bahwa data *pre-test* dan data *post-test* dari kedua kelas sampel yaitu kelas eksperimen yang diajar menggunakan media pembelajaran *powtoon* dan kelas kontrol yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional berdistribusi normal dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dimana $L_{hitung} < L_{tabel}$.

Tabel 7. Tabel Hasil Grup Statistik

		Group Statistics			
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Kecerdasan Visual Spacial	Posttest Eksperimen	15	82.00	7.746	2.000
	Posttest Kontrol	15	72.67	7.037	1.817

Berdasarkan tabel statistik diatas diperoleh nilai rata-rata posttest eksperimen sebesar 82,00 sedangkan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol sebesar 72,67. Maka dari itu disimpulkan bahwa nilai rata-rata *post-test* eksperimen lebih besar dari nilai *post-test* kontrol, sehingga keputusannya adalah H1 diterima.

Pembelajaran Media Animasi *Powtoon* dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Siswa Kelas VI MI Miftahul Khoer

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berpengaruh terhadap penggunaan alat bantu pengajaran di sekolah maupun lembaga pendidikan lainnya. Teknologi yang sangat pesat perkembangannya sangat mempengaruhi media pembelajaran di sekolah (Suharti & Susanto, 2014). Berdasarkan pendapat tersebut proses pembelajaran memiliki komponen yang saling berhubungan dengan teknologi sehingga agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan maksimal dibutuhkan penggunaan media pembelajaran yang kaitannya erat dengan dunia teknologi.

Menurut (Ariyanti, 2015) pembelajaran akan dikatakan berhasil apabila penggunaannya dibantu dengan media pembelajaran yang efektif. Media sangat penting karena menjadi alat bantu dalam membentuk konsep pembelajaran bagi anak. Penggunaan dari media akan memberikan variasi, menarik perhatian siswa, memotivasi siswa serta siswa dapat terfokus pada materi yang diampaikan. Karena kecerdasan visual spasial harus diberi stimulus dengan menggunakan alat bantu yang dapat menampilkan ilustrasi gambar sehingga pemikirannya tergambar sesuatu yang nyata. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil postests menggunakan media animasi *powtoon* kecerdasan visual spasial anak meningkat.

Pada saat pembelajaran berlangsung tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pre-test* dan *post-test*, *pre-test* dilakukan sebelum anak diberikan treatment dan didapatkan rata-rata hasil belajar siswa dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial. Setelah dilakukan tes awal kemudian diberikan perlakuan dengan media pembelajaran *powtoon*. Pada pembelajaran menggunakan media animasi *powtoon* guru lebih banyak memberikan bimbingan kepada siswa dalam memahami materi dan guru juga sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. *Post-test* terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda.

Berdasarkan hasil pretest dan *post-test* siswa dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan dari tes awal sebelum dilakukn treatment dan tes akhir setelah diberikan treatment.

Pembelajaran Konvensional dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Siswa Kelas VI MI Miftahul Khoer

Model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang umum dilakukan dalam proses pembelajaran yakni dilakukan dengan cara pendidik menjelaskan dan murid mendengarkan. Menurut (Zain & Djarmarah, 2010) pembelajaran tradisionial atau konvensional sejak dulu telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dan muris dalam proses pembelajaran.

Pada proses pembelajaran pada umumnya aguru selalu memberikan materi dengan metode ceramah atau yang sering disebut juga metode konvensional, metode ini biasanya dilakukan dengan cara pengajar atau pendidik menjelaskan dan murid mendengarkan. Metode ini tergolong metode yang mudah dilakukan karena persiapannya yang paling sederhana dan fleksibel tanpa memerlukan persiapan khusus. Menurut (Trianto, 2009) pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional, suasana yang ada di kelas cenderung *teacher centered* sehingga peserta didik menjadi sangat pasif, sebab peserta didik hanya melihat dan mendengarkan, peserta didik tidak diajarkan dengan metode atau model belajar tentang beragam materi, berfikir dan memotivasi diri.

Berdasarkan paparan tersebut, ketika pembelajaran menggunakan metode konvensional siswa hanya melihat dan berpedoman ke dalam buku pegangan dan peserta didik hanya mendengarkan apa yang guru sampaikan tanpa melihat sesuatu yang lain. Walaupun demikian peserta didik dituntut untuk menghafal dan mengingat materi ajar yang diberikan guru tanpa bantuan alat pembelajaran. Dilihat dari hal tersebut peserta didik cenderung keuslitan dalam memahami materi ajar yang disampaikan, hal ini dapat dilihat dari hasil *post-test* yang diberikan kepada peserta didik yakni rata-rata nilainya sebesar 72, 67. Nilai ini terpaut lebih rendah dari kelas eksperimen yang nilai rata-ratanya sebesar 82.00. Jika dilihat dari segi kenaikan nilai tes awal, nilai ini bisa dikatakan naik namun kenaikan nilai dari *pre-test* ke *post-test* tidak terlalu signifikan, yaitu dari rata-rata *pre-test* 49,33 ke nilai *post-test* 72,67.

Pembelajaran Menggunakan Media Animasi *Powtoon* dan Pembelajaran Konvensional dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Siswa Kelas VI MI Miftahul Khoer

Setelah dilakukan tes awal (*pre-test*) kemudian kedua kelompok diberi perlakuan berbeda. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint hyperlink dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran menggunakan media guru lebih banyak memberikan bimbingan kepada siswa dalam memahami materi dan guru juga sebagai fasilitator di dalam proses pembelajaran berlangsung.

Tahap proses pembelajaran dimulai guru menjelaskan materi terlebih dahulu, setelah guru selesai memberikan materi setelah guru selesai menjelaskan materi siswa mengamati video yang telah ditayangkan guru dan mempersilahkan siswa untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti dari video tersebut. Ketika siswa dapat menjelaskan bagaimana urutan proses dari masing-masing perpindahan kalor dengan benar maka akan mendapatkan reward dan mendapatkan skor, hal tersebut diberikan pada akhir pertemuan proses pembelajaran. Sedangkan di kelas kontrol pembelajaran berpusat pada guru atau *teacher centered*, dimana guru yang bertindak sebagai penyaji materi dari awal pembelajaran sampai pertengahan, setelah itu siswa diminta untuk mengerjakan soal-soal secara individu.

Setelah diberi perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian kedua kelas diberikan tes akhir (post-test) untuk mengetahui tingkat kecerdasan visual siswa Mata Pelajaran Matematika kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Post-test* terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda. Adapun nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 82,00 sedangkan rata-rata kelas kontrol adalah 72,67. Dari pengujian yang dilakukan terhadap *post-test* diperoleh bahwa data dari kedua kelas sampel berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen kemudian dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui tingkat kecerdasan visual spasial siswa Mata Pelajaran Matematika dengan menggunakan uji -t.

Tes kecerdasan visual spasial Mata Pelajaran Matematika (pos-test) didapat perbedaan pada tiap-tiap kecerdasan visual spasial Mata Pelajaran Matematika siswa di kelas eksperimen dan di kelas kontrol. Dengan kata lain bahwa siswa yang mendapat pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi *powtoon* mendapat pengaruh lebih baik terhadap kecerdasan visual spasial siswa mata pelajaran matematika dibandingkan dengan siswa yang mendapat pembelajaran secara konvensional. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi *powtoon* dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial siswa dilihat dari hasil *post-test* yang telah dikerjakan oleh siswa.

Respon anak-anak pada saat guru menyampaikan materi dengan menggunakan media animasi *powtoon* mendapatkan perlakuan yang baik karena memberikan tantangan kepada siswa untuk fokus dalam menggunakan indra pendengaran dan penglihatan pada waktu yang bersamaan. Lebih banyak siswa yang mudah mengerti dan memahami daripada siswa yang tidak memahami.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, serta permasalahan yang telah dirumuskan, peneliti membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil kecerdasan visual spasial siswa kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata tes akhir (post-test) sebesar 72,67 dilakukan pada kelas VI-B berjumlah 15 siswa di MI Miftahul Khoer. Tes hasil MI Miftahul Khoer menggunakan 10 soal pilihan ganda.
2. Hasil kecerdasan visual spasial siswa Mata Pelajaran Matematika dengan menggunakan media pembelajaran animasi *powtoon* memperoleh nilai rata-rata nilai tes akhir (post-test) sebesar 82,00 yaitu dilakukan pada kelas V-A yang berjumlah 15 siswa di MI Miftahul Khoer. Tes kecerdasan visual spasial menggunakan 10 soal pilihan ganda.
3. Pengaruh media pembelajaran animasi *powtoon* terhadap kecerdasan visual spasial siswa Mata Pelajaran Matematika materi bangun ruang di MI Miftahul Khoer Kumpay. Pada kelas eksperimen nilai *post-test* lebih tinggi, dapat dilihat dari nilai rata-rata posttest kedua kelompok yaitu nilai posttest kelompok eksperimen sebesar 82,00 sedangkan kelompok kontrol sebesar 72,67 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi *powtoon* terhadap kecerdasan visual spasial siswa Mata Pelajaran Matematika materi bangun ruang di MI Miftahul Khoer.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, dan N. U. (1991). *Ilmu Pendidikan*. PT. Rineka Cipta.
- Ariyanti, H. A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SD N Kepatihan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 20–35.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Buchari, A. (2018). Peran guru dalam pengelolaan pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106–124.
- Deliviana, E. (2017). *Aplikasi powtoon sebagai media pembelajaran: manfaat dan problematikanya*.

- Fitriani, N. (2014). Penggunaan Media Komputer dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara*, 1(1), 122–132.
- Izzah, L., Bahar, H., & Putri, G. (2020). Pengaruh Animasi dalam Aplikasi Powtoon terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Eksplanasi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, 2020*.
- Purborini, S. D., & Hastari, R. C. (2018). Analisis kemampuan spasial pada bangun ruang sisi datar ditinjau dari perbedaan gender. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 49–58.
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2021). *Ragam media pembelajaran*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- SIMANGUNGSONG, I. R. A. N. P. (2021). *Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Metode Mengajar Demonstrasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas XI IPS di SMA N 11 Kota Jambi*. UNIVERSITAS JAMBI.
- Suharti, L., & Susanto, A. (2014). The impact of workload and technology competence on technostress and performance of employees. *Indian Journal of Commerce and Management Studies*, 5(2), 1–7.
- Surtikanti, M. P. (2018). *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial melalui Media Audio Visual pada Anak Kelompok B di TK Pertiwi Mungging Tahun Ajaran 2017/2018*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107–122.
- Trianto, M. P. (2009). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana.
- Tuti, K., & Ninawati, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon terhadap Hasil Belajar PKn Materi Hak Dan Kewajiban pada Siswa Kelas IV SD. *Journal of Elementary School (JOES)*, 5(2), 298–304.
- zaiful Rosyid, M., Sa'ddiyah, H., & Septiana, N. (2019). *Ragam Media Pembelajaran* (taufikurrahman (ed.); 3rd ed.). cv. literasi nusantara abadi.
- Zain, A., & Djarmarah, S. B. (2010). *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta: Rineka Cipta. *Kemampuan Spasial*.