

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

Ari Sofia^{1*}, Nada Afifah², Ulwan Syafrudin³

^{1*,2,3}Universitas Lampung, Lampung, Indonesia

*Corresponding author. Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro no 1 Gedong Meneng, 35145, Bandar Lampung, Indonesia

E-mail: ari.sofia@fkip.unila.ac.id ^{1*)}
nadaavivah330@gmail.com ²⁾
ulwan.syafrudin@fkip.unila.ac.id ³⁾

Received 19-05-2025; Received in revised form 26-07-2025; Accepted 05-12-2025

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini terlihat dari kurangnya kemampuan anak dalam memahami posisi gambar, memahami perbedaan warna dan memahami perbedaan ukuran serta kemampuan dalam memecahkan masalah sederhana, hal tersebut dapat menghambat pengembangan kecerdasan *visual spasial*. Untuk itu guru perlu lebih inovatif menyelenggarakan pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik, dan interaktif sehingga dapat mengembangkan kecerdasan *visual spasial* anak. Penelitian ini memiliki tujuan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* terhadap kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode *pre-experimental* dengan desain *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian berjumlah 27 anak usia 5-6 tahun. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengambilan data observasi menggunakan lembar observasi dengan cara cek list. Instrumen tersebut telah dilakukan uji validasi di peroleh nilai 0,336 – 0,861 setelah dibandingkan dengan R tabel 0,456 diperoleh 22 pernyataan yang dinyatakan valid. Uji reliabilitas sebesar 0,925. Hal tersebut menunjukkan instrumen telah valid dan reliabel. Kemudian data di analisis menggunakan uji perbedaan *Wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* terhadap kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun (*Sig (2-tailed) p=0.00 (p<0,05) dan Z=- 4,565*). Diperoleh Nilai *Positive Ranks* untuk *mean Rank* sebesar 14 sedangkan *Sum of Ranks* sebesar 378,00. Temuan penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dalam pembelajaran dapat berpengaruh terhadap kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Visual Spasial, Media Pembelajaran, PowerPoint

ABSTRACT

The problem in this study can be seen from the child's lack of ability to understand the position of the image, understand the difference in color and understand the difference in size and the ability to solve simple problems, which can hinder the development of *spatial visual intelligence*. For this reason, teachers need to be more innovative in

organizing learning using interesting and interactive media so that they can develop children's *visual spatial intelligence*. The purpose of this study is to determine the effect of the use of powerpoint-based interactive learning media on the spatial *visual intelligence* of children aged 5-6 years. This study is a quantitative research using a *pre-experimental* method with a *one group pretest-posttest* design. The research sample amounted to 27 children aged 5-6 years. Sampling was done using *purposive sampling techniques*. The observation data collection technique uses observation sheets by checking list. The instrument has been validated with a value of 0.336 – 0.861 after comparing it with the R table of 0.456 obtained 22 statements that were declared valid. The reliability test is 0.925. This shows that the instrument is valid and reliable. Then the data was analyzed using *the Wilcoxon difference test*. The results showed that there was an effect of the use of powerpoint-based interactive learning media on the spatial *visual intelligence* of children aged 5-6 years (*Sig (2-tailed) p=0.00 (p<0.05) and Z=- 4.565*). The *Positive Ranks* score for *the mean Rank* was 14 while the *Sum of Ranks* was 378.00. The findings of the study show that the use of powerpoint-based interactive learning media in learning can affect the *spatial visual intelligence* of children aged 5-6 years.

Keywords: *Early Childhood, Visual Space, Learning Media, PowerPoint*



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

A. PENDAHULUAN

Setiap anak terlahir dengan keunikan dan kecerdasan masing-masing. Anak akan belajar sebaik mungkin ketika menemui sesuatu yang disukai dan dapat terlibat didalamnya. Kecerdasan merupakan kemampuan seseorang untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan suatu produk tertentu (Gardner, 2011). Namun sampai saat ini di masyarakat masih terdapat pandangan yang keliru dalam memandang kecerdasan. Kecerdasan dipandang sebagai kemampuan tunggal yang dimiliki seseorang. Jika seorang anak memiliki kemampuan dalam bidang matematika maka ia akan dianggap cerdas dalam bidang itu saja. Menurut ahli kecerdasan majemuk Gardner dalam (Musfiroh, 2014) membagi kecerdasan ke dalam sembilan kategori kecerdasan yaitu *verbal linguistik, logis matematis, visual spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalistik, dan eksistensial*.

Kecerdasan *visual spasial* menurut Gardner (Armstrong, 2013) merupakan kecerdasan yang melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ruang dan hubungan-hubungan diantara unsur-unsur itu. Gardner (2011) juga menjelaskan Kecerdasan spasial merupakan bentuk kecerdasan yang terdiri dari sejumlah kemampuan kognitif yang saling berkaitan seperti mengenali dan membedakan bentuk, transformasi mental, membentuk citra mental, representasi grafis, kemampuan memahami hubungan spasial, sensitivitas estetika visual dan kemampuan metaforis visual. Sehingga kecerdasan *visual spasial* yang

berkembang dengan baik dapat mengembangkan kompetensi-kompetensi seperti kemampuan menggambar, memotret, membuat patung dan mendesain (Said & Budimanjaya, 2017).

Menurut Piaget (Santrock, 2002) anak khususnya usia 4-7 tahun memiliki perkembangan kognitifnya berada dalam tahapan pemikiran praoperasional anak mulai menggunakan kemampuan penalarannya sehingga memiliki karakteristik seperti rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungannya dengan pertanyaan-pertanyaan yang sering diucapkannya. Hal tersebut juga sesuai dengan apa yang telah dikemukakan oleh 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. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan kecerdasan *visual spasial* sangat penting dan perlu di stimulasi sejak dini pada anak karena dengan kecerdasan ini mengembangkan pengetahuan dan pemahaman mereka tentang warna, garis bentuk, ruang dan hubungan antara unsur-unsur tersebut dapat menunjang kegiatan belajar anak di sekolah, sehingga proses pembelajaran anak di sekolah dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam media.

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. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Harmonis et al., 2022) yang menyatakan saat anak belajar menggunakan media dalam hal ini media game edukasi gartic, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga anak menjadi lebih antusias dalam belajar.

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. 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* (Anyan et al., 2020). Media pembelajaran yang menggunakan gambar dan audio serta anak dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, hal ini sangat sesuai digunakan pada anak karena masa anak merupakan masa bermain. Penggunaan media *microsoft powerpoint* membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan menarik serta memudahkan anak untuk memahami materi yang diajarkan (Muthoharoh, 2019).

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*. Program *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. Media pembelajaran interaktif berbasis *microsoft powerpoint* merupakan sebuah media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cepat dan efektif serta dapat menarik minat anak dalam mengikuti proses pembelajaran (Anyan et al., 2020).

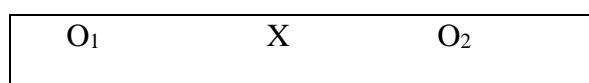
Menurut Pribadi dalam (Savitri & Zaman, 2021) anak-anak usia dini sangat menyukai gambar-gambar yang penuh warna dan bentuk, *powerpoint* memfasilitasi penggunaannya dalam mengolah objek gambar seperti garis, bentuk, teks, dan animasi yang cukup menarik untuk dibuat media pembelajaran. Pernyataan tersebut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

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan *visual spasial* anak. Diperlukan usaha untuk menarik pancaindera, minat dan motivasi anak karena gabungan antara pandangan, suara dan gerakan dapat menstimulasi kecerdasannya. Masa anak merupakan masa di mana pertumbuhan dan perkembangan anak berjalan dengan pesat, sehingga perlu dilakukan berbagai cara untuk menstimulasi perkembangan mereka. Taman kanak-kanak sebagai lembaga pendidikan dapat menjadi salah satu tempat untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan mereka. Melalui proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan informasi pada anak sehingga pengetahuan dan pemahamannya

berkembang. Untuk itu diperlukan media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak. Agar pembelajaran menjadi suatu proses yang menyenangkan bagi anak dan tujuan pembelajaran menjadi tercapai dengan baik.

B. METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian Kuantitatif dengan jenis eksperimen desain penelitian *pre-eksperimental* dengan metode *one group pretest posttest*. Penelitian eksperimen memiliki tujuan untuk menguji pengaruh perlakuan yang dilakukan terhadap karakteristik individu setelah perlakuan. Desain penelitian dapat digambarkan seperti berikut:



Gambar 1. Desain *One group pretest-post test*

Keterangan:

- O₁ = Kecerdasan *visual spasial* sebelum diberi perlakuan
- O₂ = Kecerdasan *visual spasial* sesudah diberi perlakuan
- X = Perlakuan melalui media pembelajaran *powerpoint*

Penelitian ini diawali dengan melakukan *pretest*, kemudian melakukan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* kemudian diakhiri dengan melakukan *posttest*. Perlakuan yang diberikan selama lima kali pertemuan dengan menggunakan media yang berbentuk *powerpoint* yang berupa *audio visual* terdapat suara dan gambar-gambar berwarna terdiri dari berbagai bentuk yang dapat di lihat, di dengar dan di pilih anak menggunakan *cursor* yang ada di *leptop*. Memiliki dua menu utama yaitu menu belajar dan menu bermain. Pada pilihan menu belajar terdiri dari mengenal gambar berupa gambar bangun datar, gambar bangun ruang, gambar buah-buahan dan gambar sayur-sayuran. Contoh seperti pada gambar 2 di mana anak di minta menyebutkan bentuk dan warna buah.



Gambar 2. Mengetahui gambar buah

Sedangkan pilihan pada menu bermain terdiri dari menyelesaikan rute labirin dan menjawab beberapa pertanyaan yang ada dalam labirin. Pada setiap rute labirin terdapat

pertanyaan-pertanyaan yang akan diselesaikan oleh anak. Pertanyaan tersebut seperti mencocokkan pola gambar, mengelompokkan gambar dan mencari perbedaan gambar. Contoh seperti pada gambar 3 di mana anak di minta menyusuri labirin dari star menuju finis dengan menjawab pertanyaan yang diberikan.



Gambar 3. Rute Labirin

Pengambilan sampel menggunakan *non probability sampling* dengan teknik *purposive sampling* berjumlah 27 anak yang bersekolah pada TK Amarta Tani Bandar Lampung dengan kriteria anak berusia 5-6 tahun dan memiliki kecerdasan visual spasial yang rendah. Pengambilan data menggunakan observasi berupa lembar observasi, penilaian menggunakan cara cek list dan rubrik penilaian. Penilaian menggunakan rentang skor 1 – 4 dan memiliki 4 kriteria penilaian yaitu belum berkembang (BB) dengan nilai 1, mulai berkembang (MB) dengan nilai 2, berkembang sesuai harapan (BSH) dengan nilai 3 dan berkembang sangat baik (BSB) dengan nilai 4. Kecerdasan *visual spasial* yang diukur meliputi dimensi kepekaan anak terhadap gambar, warna, letak dan ukuran serta memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah. Sebelum digunakan instrument dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Hasil uji validasi dilakukan dengan berbantuan *Microsoft Exel* 2010 di peroleh nilai 0,336 – 0,861. Dengan taraf signifikansi 5% diperoleh r tabel = 0,456. Butir pernyataan dikatakan valid apabila r hitung > r tabel, maka dari 26 pernyataan maka diperoleh 22 pernyataan yang dinyatakan valid. Uji reliabilitas menggunakan *alpha cronbach* sebesar 0,925. Hal tersebut menunjukkan instrument telah valid dan reliabel. Berikut penjabaran indikator observasi kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Observasi Kecerdasan Visual Spasial anak usia 5-6 tahun

| No | Indikator |
|----|---|
| 1 | Ketertarikan anak dengan gambar |
| 2 | Kemampuan mengenal jenis gambar |
| 3 | Kemampuan mengenal berbagai macam warna dalam gambar |
| 4 | Kemampuan mengingat kembali gambar yang telah dilihat |
| 5 | Kemampuan membaca gambar, peta atau arah |
| 6 | Kemampuan memilih gambar sesuai pasangan |
| 7 | Kemampuan memilih warna sesuai pola |
| 8 | Kemampuan mengurutkan gambar sesuai ukuran |

Uji prasyarat dilakukan sebelum melakukan analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas yang dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25 *for windows*. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* terhadap kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun. Penghitungan uji *Wilcoxon* dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25 *for windows*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di TK Amarta Tani Bandar Lampung dengan jumlah sampel 27 anak usia 5-6 tahun yang berada di kelas kelompok B. Pengumpulan data *pre-test* dan *post-test* dilakukan dengan melakukan observasi menggunakan instrument lembar observasi yang memiliki 22 pernyataan. Setiap pernyataan memiliki rentang penilaian antara 1- 4, yang memiliki 4 kategori yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan menggunakan rumus interval (*i*) maka diperoleh nilai hipotetik berupa nilai tertinggi (NT) diperoleh dari $22 \times 4 = 88$ dan nilai terendah (NR) $22 \times 1 = 22$ dengan pembagian 4 kategori (K). Adapun perhitungannya sebagai berikut :

$$i = \frac{NT-NR}{K} = \frac{88-22}{4} = \frac{66}{4} = 16,5 \text{ dibulatkan menjadi } 17$$

Hasil dari penghitungan tersebut diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 2. Data Hasil pre-test dan post-test

| Kategori | Interval | F (<i>pre-test</i>) | (%) | Interval | f (<i>post-test</i>) | (%) |
|----------|-----------|--------------------------|--------|-----------|---------------------------|--------|
| BSB | ≥ 73 | 0 | 0 % | ≥ 73 | 25 | 92,59% |
| BSH | 56-72 | 23 | 85,2% | 56-72 | 2 | 7,41% |
| MB | 39-55 | 4 | 14,8% | 39-55 | 0 | 0 % |
| BB | 22-38 | 0 | 0 % | 22-38 | 0 | 0 % |
| Jumlah | | 27 | 100,00 | | 27 | 100,00 |

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel 2 menunjukkan adanya perubahan kecerdasan *visual spasial* anak pada data *pre-test* dan *post-test*. Data *pre-test* menunjukkan bahwa anak yang kecerdasan *visual spasial*nya berada pada kategori mulai berkembang (MB)

sebanyak 4 anak dan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 23 anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat anak yang memiliki kecerdasan *visual spasial* kategori mulai berkembang (MB) dan belum ada anak yang memiliki kecerdasan visual spasial kategori berkembang sangat baik (BSB).

Sedangkan pada data *post-test*, jumlah anak yang kecerdasan *visual spasial*nya berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 anak dan kategori berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 25 anak. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah memiliki kecerdasan *visual spasial* kategori berkembang sangat baik (BSB).

Tabel 3. Data Hasil Pre -Test dan Post -Test

| Data | Pre -Test | Post -Test |
|-----------------|-----------|------------|
| N | 27 | 27 |
| Mean | 57,96 | 77,22 |
| Median | 58 | 78 |
| Standar Deviasi | 2,834 | 2,531 |
| Skor Maksimal | 64 | 81 |
| Skor Minimal | 52 | 70 |

Tabel 3 menunjukkan perbandingan antara data hasil *pre-test* dan *post-test* pada kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun. Perbandingan tersebut terlihat dari data mean pada *pre-test* sedangkan 57,96, sedangkan pada *post-test* sedangkan 77,22; median pada *pre-test* sebesar 58, sedangkan pada *post-test* sebesar 78; standar deviasi pada *pre-test* sebesar 2,834, sedangkan pada *post-test* sebesar 2,531; skor maksimal pada *pre-test* sebesar 64, sedangkan pada *post-test* 81; serta skor minimal pada *pre-test* sebesar 52, sedangkan pada *post-test* 70. Data tersebut menunjukkan ada perubahan dari kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

Setelah itu dilakukan uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas *pre-test* diperoleh 0,848 sedangkan *post-test* diperoleh 0,028. Data tersebut di uji dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Data dikatakan terdistribusi normal jika nilai signifikansi (*p-value*) > 0.05. Hasil uji normalitas menunjukkan jika nilai *post-test* sebesar 0,028 < 0.05. Itu berarti datanya tidak terdistribusi normal. Hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene diperoleh 0,002. Varian dari kelompok data dianggap normal jika nilai signifikansi (*p-value*) > 0,05. Hasil uji homogenitas sebesar 0002 < 0,05 hal itu menunjukkan data tidak homogen. Berdasarkan data tersebut kemudian data di analisis statistik non-parametrik dengan melakukan uji hipotesis menggunakan *wilcoxon signed ranks test*. Hasil uji *wilcoxon* dapat dilihat dalam tabel 4 dan tabel 5.

Tabel 4. Wilcoxon Signed Ranks Test.

| Ranks | | N | Mean Rank | Sum of Ranks |
|-----------------------|----------------|-----------------|-----------|--------------|
| posttest – pretest | Negative Ranks | 0 ^a | ,00 | ,00 |
| | Positive Ranks | 27 ^b | 14,00 | 378,00 |
| | Ties | 0 ^c | | |
| | Total | 27 | | |
| a. posttest < pretest | | | | |
| b. posttest > pretest | | | | |
| c. posttest = pretest | | | | |

Pada tabel 4 menunjukkan hasil uji *wilcoxon* menunjukkan nilai *positive ranks* terutama pada nilai *mean rank* sebesar 14, hal tersebut menunjukkan bahwa nilai kelompok *posttest* memiliki nilai rata-rata lebih tinggi sebesar 14 dari pada nilai *pretest*.

Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxon

| Test Statistics^a | |
|------------------------------------|---------------------|
| | posttest – pretest |
| Z | -4,565 ^b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | ,000 |
| a. Wilcoxon Signed Ranks Test | |
| b. Based on negative ranks. | |

Pada tabel 5 menunjukkan hasil nilai *asympt. sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hal itu dapat disimpulkan bahwa hipotesis (H_a) di terima yang menjelaskan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* terhadap kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari kecerdasan *visual spasial* anak dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dengan nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$ dan ada perbedaan nilai sebesar 14 yang diperoleh kecerdasan *visual spasial* anak sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint*.

Sebelum dilakukan perlakuan masih ada anak yang berada pada kategori mulai berkembang. Berdasarkan hasil pengamatan terlihat anak masih mengalami kesulitan untuk mencocokkan gambar ke pola yang tepat. Sedangkan setelah dilakukan perlakuan rata-rata kecerdasan *visual spasial* anak meningkat berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Hal tersebut terlihat dari anak dapat memilih urutan pola yang tepat, dapat mencocokkan dan mengelompokkan gambar-gambar

berdasarkan bentuk, ukuran serta warna, selain itu juga anak dapat menjelaskan menemukan detail gambar dan menemukan perbedaan antara kedua gambar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ilahy (2022) bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* berpengaruh terhadap kecerdasan *visual spasial* anak, yang ditandai dengan adanya suasana pembelajaran kelas eksperimen lebih menarik karena media pembelajaran yang diterapkan lebih bervariasi dengan kehadiran teks, gambar, suara, dan animasi daripada pembelajaran yang diberikan pada kelas kontrol. Selain itu, berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuriani (2017) mendapatkan hasil bahwa penggunaan media *microsoft powerpoint* dapat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak, misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal gambar geometri, mengenal ukuran dan mengenal berbagai pola yang bisa diterapkan dalam kehidupannya.

Kepekaan anak terhadap posisi gambar perlahan mengalami kemajuan, anak mampu menyelesaikan rute labirin dan mampu menghindari jebakan pada permainan labirin yang ditayangkan. Kemampuan ini diperkuat oleh pendapat Armstrong (2013) bahwa ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan *visual spasial* yaitu menyukai strategi pembelajaran yang menggunakan slide atau presentasi-presentation *visual* serta suka mengerjakan teka-teki, labirin atau kegiatan-kegiatan *visual* yang mirip. Labirin ini merupakan permainan mencari jalan keluar untuk memecahkan masalah seperti mengikuti jalur sesuai intruksi yang bertujuan agar anak mampu mencari jalan keluar yang tepat. Anak yang cerdas *visual spasial*nya akan mudah dalam mengingat objek yang pernah dilihatnya dan pada setiap rute labirin juga terdapat tantangan berupa simbol tanda tanya “?” menunjukkan terdapat pertanyaan-pertanyaan yang harus diselesaikan oleh anak. Dengan begitu permainan labirin ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif ide permainan yang dapat dimasukkan dalam media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat membantu anak dalam memahami pembelajaran yang diajarkan guru. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Syafrudin (2018) bahwa penggunaan media pembelajaran akan memudahkan anak untuk cepat memahami materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi yaitu perangkat lunak *powerpoint*. Dikatakan sebagai media pembelajaran interaktif karena berisikan gambar-gambar dan suara yang bisa di respon dan dimainkan oleh anak.

Tema dalam media pembelajaran intraktif berbasis *powerpoint* ini terdiri dari gambar-gambar bangun datar dan bangun ruang yang dikaitkan dengan gambar buah-buahan dan gambar sayur-sayuran. Tema ini diambil karena Rosidah (2014) menegaskan bahwa untuk memfasilitasi kecerdasan *visual spasial* anak harus diberikan banyak pengalaman yang berfokus pada gambar-gambar geometri, benda dalam ruang, hubungan bentuk dan

ukuran benda. Tema yang digunakan antara lain tema satu berfokus pada tema kebutuhanku subtema buah-buahan, tema dua fokus pada tema kebutuhanku subtema sayur-sayuran, tema tiga berfokus pada gambar kebutuhanku subtema makanan, tema empat berfokus pada tema kebutuhanku subtema alat sekolah, dan tema lima berfokus pada tema bergambar kebutuhanku subtema benda-benda di dalam rumah.

Penggunaan *powerpoint* ini diambil karena menurut Suchaimiah (2016) langkah praktis mengembangkan kecerdasan *visual spasial* anak dalam pembelajaran dapat menggunakan program peranti lunak untuk desain grafis dan gambar dengan komputer, seperti *powerpoint*. Saat anak mengoperasikan menu belajar maka secara otomatis akan menuju ke halaman yang telah dipilih. Pada saat anak melihat gambar, mengamati gambar, dan mendengarkan intruksi pada *powerpoint*, observer dapat mengetahui kecerdasan *visual spasial* anak dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang sedang atau yang telah diamati oleh anak. Seperti pendapat Prima (2017) yang menyatakan bahwa anak yang memiliki kecerdasan *visual* umumnya tertarik pada poster, gambar, film dan presentasi visual lainnya. *powerpoint* sendiri memfasilitasi penggunaannya dalam mengolah objek gambar seperti garis, bentuk, teks, dan animasi yang cukup menarik untuk dibuat media pembelajaran. Melalui pengamatan pada menu belajar maka observer dapat melihat kepekaan anak terhadap posisi gambar, bentuk, warna, dan ukuran dengan mengajak anak untuk menyebutkan nama gambar dan ciri-ciri gambar yang telah ditayangkan. Setelah anak selesai mengamati media pembelajaran interaktif *powerpoint* pada menu belajar, selanjutnya anak akan diarahkan ke tahap menu bermain. Pilihan pada menu bermain yaitu menyelesaikan rute labirin dan menjawab pertanyaan dalam labirin.

Namun, yang menjadi hal penting penelitian ini bahwa sifat interaktif dari *powerpoint* ini adalah ada keterlibatan atau interaksi antara anak dengan media pembelajaran interaktif *powerpoint* ini. Hal ini diperkuat oleh pendapat Pradipta (2017) yang 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. Letak interaktif *powerpoint* ini yaitu ketika anak berhasil menjawab pertanyaan dengan benar seperti menyusun urutan pola, mencocokkan atau mengelompokkan gambar, maka respon *powerpoint* ini untuk anak akan mendapatkan *reward* atau hadiah berupa tampilan “Yey Tepat Sekali, Jawaban Kamu Benar, Kamu Pintar!” atau “Wah Kamu Keren” begitu sebaliknya jika jawaban anak salah atau belum benar maka otomatis *powerpoint* ini akan menolak dan respon untuk anak akan mendapatkan tampilan tanda silang atau tampilan “Ups Coba Lagi Ya”, begitu selanjutnya dengan jenis pertanyaan lainnya. *powerpoint* ini telah dirancang khusus untuk memfasilitasi kecerdasan *visual spasial* anak sesuai dengan kompetensi inti,

kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya sehingga tidak perlu diragukan lagi kualitasnya.

Saat anak menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint*. 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 dengan adanya rute labirin dengan berbagai jebakan di mana anak diminta untuk mencari jalan keluar dapat menstimulasi kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Amalida & Halimah (2023) penggunaan media pembelajaran *powerpoint* mengajak anak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dengan materi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak dan membuat mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

D. KESIMPULAN

Hasil analisis statistik menggunakan uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai *asympt. sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis (H_a) di terima yang menjelaskan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* terhadap kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun. Selain itu jika di lihat mean atau rata-rata *pre-test* diperoleh nilai 57,96 sedangkan *post-test* diperoleh nilai sebesar 77,22. Hal tersebut semakin menunjukkan ada perubahan peningkatan mean atau rata-rata dari *pre-test* dan *post-test* Untuk itu dapat dijelaskan bahwa penggunaan *powerpoint* berupa tayangan *audio visual* yang terdiri dari gambar yang memiliki berbagai bentuk dan warna disertai suara yang memberikan informasi terkait gambar tersebut serta perintah yang dapat dilakukan, membuat anak dapat melihat, mendengar dan memainkan media tersebut. Aktifitas ini dapat menstimulasi kepekaan anak terhadap gambar, warna, letak dan ukuran serta menstimulasi kemampuan anak dalam memecahkan masalah yang terkait dengan hal tersebut. Selain itu penggunaan media pembelajaran interaktif membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan anak dapat terlibat secara langsung dalam penggunaan media tersebut. Berdasarkan penjelasan tersebut menunjukkan bahwa guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dalam pembelajaran di sekolah untuk mengembangkan kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun. Saran bagi peneliti berikutnya dapat melakukan penelitian terkait berbagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk

mengembangkan kecerdasan *visual spasial* anak usia dini dan dapat melakukan penelitian dengan sampel yang lebih luas.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Amalida, L., & Halimah, L. (2023). Tantangan Pembelajaran Abad-21: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PENDAS: Primary Education Journal Volume*, 4(2), 54–60.
- Anyan, Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *Journal Education and Technology*, 1(1), 14–20.
- Armstrong, T. (2013). *Kecerdasan Multipel di Dalam Kelas* (B. Sarwiji (ed.); 3rd ed.). PT Indeks.
- Gardner, H. (2011). *Frames of Mind*. Basic Books.
- Harmonis, M., Syafri, F., Widat, F., & Agustin, N. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Media Game Gartic. *Obsesi*, 6(4), 3578–3589. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2070>
- Ilahy, K. F., Andreastya, V. H., & Spasial, K. V. (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.
- 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.
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri'*, 2(April), 21–32.
- Nuriani, Somantri, E. B., & 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.
- Said, A., & Budimanjaya, A. (2017). *95 Strategi mengajar Multiple Intelligences*. Kencana.
- Santrock, J. W. (2002). *Life-Span Development*. (Damanik, J & Chusairi, A., terjemahan) (5th ed.). Erlangga.

- 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/awlady.v7i1.7043>
- 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.