



---

## IMPLEMENTASI MEDIA FILM ANIMASI PADA PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN VISUAL-SPATIAL INTELEGENCE

Oleh

Wafiyatu Maslahah<sup>1)</sup>, Lailatul Rofiah<sup>2)</sup> & Rifky Maulana<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Jalan Raya Mojosari No.2 Kepanjen Malang

Email: <sup>1</sup>[wafiya.maslahah@gmail.com](mailto:wafiya.maslahah@gmail.com), <sup>2</sup>[lailatulrofia14@gmail.com](mailto:lailatulrofia14@gmail.com) & <sup>3</sup>[Rifkymaulana573@gmail.com](mailto:Rifkymaulana573@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan meningkatkan visual-spatial intelligence siswa dalam implementasi media Film Animasi pada pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas X SMK Islam Assalam Jambewangi Selopuro Blitar. Jenis penelitian yang digunakan yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Proses penerapan media ini dilaksanakan melalui pembelajaran secara daring (online) melalui Google Classroom. Subjek penelitian yakni siswa kelas X TKR SMK Islam Assalam Jambewangi Selopuro Blitar. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket visual-spatial intelligence. Hasil dari implementasi media Film Animasi dapat meningkatkan visual-spatial intelligence siswa. Proses implementasi media Film Animasi ini diawali dengan mengarahkan siswa untuk membuka link Youtube untuk disimak dan difahami. Selanjutnya siswa diarahkan untuk mengisi angket visual-spatial intelligence yang telah dibuatkan oleh peneliti pada Google Form yang telah dibagikan pada Google Classroom. Langkah-langkah pembelajaran dengan implementasi media Film Animasi yakni tahap perencanaan, melaksanakan proses pembelajaran secara daring (online), melaksanakan pembagian angket visual-spatial intelligence. Pada siklus I terjadi peningkatan, nilai angket pada siklus I rata-rata skor angket sebelum diimplementasikan yakni 98 sedangkan setelah implementasi diperoleh skor 116. Siklus II rata-rata skor angket sebelum diimplementasikan yakni 124 sedangkan setelah diimplementasikan media Film Animasi yakni 138. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan visual-spatial intelligence siswa pada pembelajaran Sejarah Indonesia setelah diimplementasikan media Film Animasi.

**Kata Kunci:** Media Film Animasi, Pembelajaran Sejarah Indonesia & Visual-Spatial Intelligence

### PENDAHULUAN

Proses pembelajaran bertujuan merubah perilaku siswa untuk menjadi lebih baik. Proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan merupakan makna dari belajar (Pane, 2017). Perubahan perilaku dari hasil belajar diharapkan bersifat fungsional, positif, aktif dan terarah. Proses perubahan tersebut dapat diwujudkan jika terdapat interaksi yang baik dan maksimal antara guru dengan siswa. Selain interaksi yang baik juga diperlukan

profesionalisme guru dalam mengembangkan proses pembelajaran.

Interaksi yang baik dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media yang menarik dan sesuai kebutuhan akan mendorong siswa lebih mudah memahami materi dan mengembangkan *visual-spatial intelligence* dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia. Kecerdasan seperti ini relatif mempermudah belajar dari penjelasan visual film, gambar,



video, dan demonstrasi dengan menggunakan model dan alat peraga (Tadzkirah, 2020). Intelegensi visual spasial mengacu pada kemampuan untuk membentuk kemampuan ini bergantung pada pola berfikir visual dan imajinatif. *Visual-spatial intelligence* akan mudah berkembang jika guru mempersiapkan dengan baik media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga pembelajaran Sejarah Indonesia dapat lebih bermakna.

Pada masa pandemi Covid-19 mengharuskan proses belajar mengajar dilakukan secara daring atau *online*. Hal itu sangat diperlukan implementasi media yang baik dan dapat mengembangkan siswa serta pembelajaran menjadi lebih bermakna. Permasalahan umum yang terjadi di SMK Islam Assalam Jambewangi pada saat pembelajaran Sejarah Indonesia dilakukan secara daring atau *online* yakni 1.) pada saat proses pembelajaran hanya berorientasi pada target penugasan materi. Hal tersebut berdampak pada proses belajar mengajar cenderung kaku yang membuat siswa merasa bosan, jenuh, dan malas untuk mengikuti pelajaran, sehingga kompetensi siswa tidak dapat meningkat. 2.) siswa cenderung pasif hanya melakukan absensi saja bahkan tidak mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru, 3.) tipe siswa SMKI Assalam Jambewangi yang mayoritas memiliki kecerdasan visual dimana para siswa senang mengeksplor hal-hal baru dengan media visualisasi, 4.) minimnya peningkatan kompetensi dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap pengembangan *visual-spatial intelligence* yang dimiliki siswa.

Salah satu media yang baik dan dapat mengembangkan *visual-spatial intelligence* siswa dalam pembelajaran Sejarah Indonesia yakni Film Animasi. Media Film Animasi merupakan media berteknologi modern yang disajikan dalam dokumen yang hidup dan memiliki tujuan menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik mudah dimengerti serta jelas (Rahayu dan

Kristiantoro, 2011). Media tersebut dikatakan dapat mengembangkan *visual-spatial intelligence* karena dapat mendorong kecerdasan visual siswa untuk lebih imajinatif dan kreatif sehingga memudahkan pemahaman siswa SMKI Assalam Jambewangi.

Salah satu kelebihan film animasi yakni dikemukakan oleh Purnomo (2013) bahwa dapat menarik perhatian sehingga anak akan tertarik terhadap film tersebut beserta materi yang ada di dalamnya. Film Animasi sangat sesuai untuk dijadikan sumber belajar karena memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi objek dan hubungan-hubungan yang masih konkret pada pikiran anak. Media Film Animasi merupakan suatu media yang berupa film kartun mengenai mata pelajaran yang bersangkutan agar bisa menarik perhatian siswa. Media ini juga dapat membangkitkan ide-ide yang bersifat konseptual sehingga dapat memberikan pengalaman-pengalaman nyata.

Pada proses implementasi media Film Animasi, menurut Nasution (2011) harus dipilih sesuai dengan pelajaran yang sedang diberikan. Guru harus mengenal film yang tersedia dan lebih dahulu melihatnya untuk mengetahui manfaatnya bagi pelajaran. Ada kalanya film tertentu perlu diputar dua kali atau lebih untuk dapat difahami dengan baik oleh siswa. Berdasarkan pemaparan yang sudah dijelaskan maka peneliti mengimplementasikan media film animasi untuk meningkatkan *visual-spatial intelligence* siswa di SMK Islam Assalam Jambewangi. Berdasarkan hal tersebut dilaksanakan implementasi media film animasi pada pembelajaran sejarah indonesia untuk meningkatkan *visual-spatial intelligence*.

## LANDASAN TEORI

### Pembelajaran Sejarah Indonesia

Pembelajaran sejarah adalah cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji asal usul manusia dalam perkembangan masyarakat di masa lampau yang memiliki nilai kearifan guna melatih kemampuan dalam hal kecerdasan,



sikap, watak dan kepribadian siswa (Sapriya, 2012). Adanya pembelajaran sejarah membentuk siswa menjadi lebih baik dalam bersikap dan berkepribadian.

Pembelajaran sejarah yang ideal perlu dilakukan yakni dengan cara memfasilitasi siswa agar dapat tercapai tujuan secara optimal (Sayono, 2013). Beragam cara untuk memfasilitasi siswa yakni diantaranya peran guru yang baik dan fasilitas yang memadai.

Jantung dalam proses pendidikan dalam suatu instansi pendidikan yakni pembelajaran sejarah. Pada pembelajaran sejarah memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran baik secara eksternal maupun internal mencakup guru, materi ajar, hubungan guru dan siswa, media dan teknologi (Purnamasari dan Wasino, 2011). Media pada pembelajaran sejarah menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran. Media yang dibuat dengan baik dan menarik tentunya memudahkan siswa menerima materi.

Menurut (Matitaputty, 2016) pembelajaran sejarah seharusnya dikembangkan oleh guru untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dikelas agar siswa dapat memahami identitas pribadi dan bangsa serta mampu mengembangkan potensi diri dan bangsanya, dapat mengembangkan kemampuan berfikir. *Kemampuan visual-spatial intelegence* yang dimiliki siswa dapat dikembangkan dengan pembelajaran sejarah.

### **Media Film Animasi**

Media pembelajaran merupakan seluruh saluran pesan yang dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar (Pakpahan, dkk, 2020). Media yang digunakan dalam proses pembelajaran mampu memberikan gambaran yang mudah bagi siswa memahami materi yang dipelajari.

Pada proses pembelajaran hal yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah yaitu media karena membantu dalam proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya (Khairani, 2016). Penggunaan media secara tepat dan kreatif dapat membantu memperlancar kegiatan

belajar mengajar sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai.

Rahayu dan Kristiyantoro (2011) menjelaskan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar mengalami perkembangan yang sangat cepat dan mengandung hubungan yang erat dengan metode pembelajaran. Media pembelajaran dapat menyalurkan pesan, memancing pikiran, perasaan, perhatian dan keinginan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memberikan peluang dalam mengembangkan kepribadian siswa.

Film disebut sebagai gambar hidup (*motionpicture*) yang merupakan serangkaian gambar diam (*stillpicture*) yang ditampilkan secara cepat dan diproyeksikan dengan menimbulkan kesan hidup dan bergerak (Pebriana, 2015). Sehingga Film dapat memberikan kesan spektakuler bagi penontonnya. Terdapat beberapa macam jenis film antara lain film dokumenter, film cerita pendek, film ceritapanjang, film perusahaan (company profile), iklan televisi, program televisi, film klip dan film pembelajaran.

Menurut Rahmayanti dkk (2021) bahwa Film Animasi merupakan suatu media yang dipentaskan menggunakan kemajuan teknologi dengan adanya media digital yang menjadi salah satu alternatif yang sesuai untuk disajikan kepada anak. Film digunakan sebagai kebutuhan dalam mengkomunikasikan suatu gagasan atau pesan. Film merupakan suatu media audio visual yang populer dan digemari siswa karena dianggap paling efektif.

Hal tersebut didukung dengan pernyataan dari Ariyati dan Misriati (2016) bahwa dunia pendidikan film animasi memberikan keuntungan bagi siswa dan guru. Siswa dapat meningkatkan pemahamannya terhadap suatu mata pelajaran tertentu. Sedangkan pengajar dapat mempermudah dalam proses pembelajaran dan pengajaran untuk menyampaikan materi kepada siswa.

### **Visual-Spatial Intelegence**

*Visual spatial intelegence* yakni diartikan sebagai kecerdasan *visual-spatial*.



Menurut Shiddiq (2021) bahwa kecerdasan *visual spatial* membuat individu semakin mudah dalam merekam suatu informasi jika ditampilkan dalam bentuk grafis yang divisualisasikan dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Pembelajaran sejarah pada siswa dapat mudah diterima oleh siswa jika divisualisasikan. Siswa dapat meningkatkan *visual-spatial intelegence* yang dimiliki.

Fasrita dkk (2020) menjelaskan bahwa kecerdasan *visual-spatial* merupakan kemampuan untuk membentuk suatu gambaran tentang tata ruang di dalam pikiran, anak kaya akan khayalan internal (*internal imegery*) sehingga cenderung imajinatif dan kreatif. Pembelajaran akan lebih mendorong anak lebih imajinatif dan kreatif jika dilakukan dengan memberikan tampilan gambar seperti film animasi yang menarik.

Kecerdasan *visual spatial* yakni merupakan kemampuan individu dalam menciptakan kembali semua aspek dari visualisasi sekitar dalam konteks berfikir. Cara belajar individu yang memiliki kemampuan *visual-spatial* yakni dengan adanya media pembelajaran seperti video, film, buku dengan banyak ilustrasi, dan kesenian (Laily, dkk, 2020). Berdasarkan pemaparan tersebut bahwa implementasi pembelajaran sejarah menggunakan film animasi untuk meningkatkan *visual-spatial intelegence* sangat sesuai.

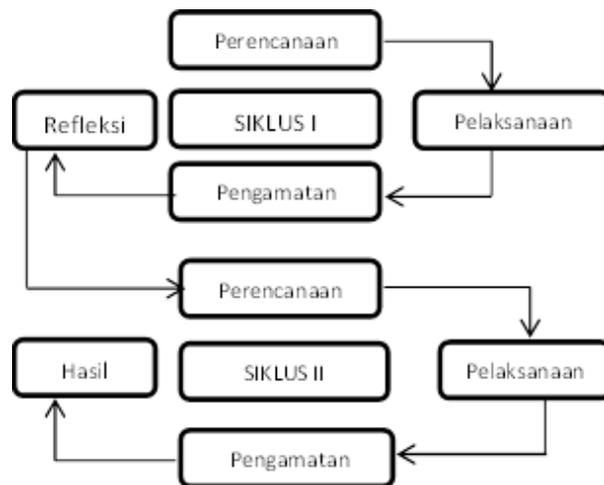
## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Berdasarkan Wardani (2014) ide pokok pada penelitian tindakan kelas sebagai berikut :

1. Penelitian tindakan merupakan bentuk inkuiri atau penyelidikan yang dilakukan dengan cara refleksi diri.
2. Penelitian tindakan kelas melibatkan peserta yang terlibat dalam situasi yang diteliti, seperti guru, siswa, atau kepala sekolah.

3. Penelitian tindakan dilakukan pada situasi sosial, termasuk situasi pendidikan.
4. Tujuan penelitian tindakan adalah memperbaiki: dasar pemikiran dan kepatasan dari praktik-praktik, pemahaman terhadap praktik tersebut, serta situasi atau lembaga tempat praktik tersebut dilaksanakan.

Pada penelitian ini mengimplementasi langkah dalam Arikunto (2016) yakni sebagai berikut:



Penelitian ini dilaksanakan di kelas X SMK Islam Assalam Jambewangi Selopuro Blitar. Subjek penelitian yakni kelas X TKR 1 dengan jumlah siswa 40 orang yang mengikuti seluruh aktivitas dalam proses tatap muka secara daring (online).

Indikator yang ingin diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ini yakni meningkatnya kemampuan *visual-spatial intelegence* siswa X TKR 1 SMK Islam Assalam Jambewangi Selopuro Blitar. Ukuran yang menjadi patokan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini yaitu adanya peningkatan skor hasil angket siswa dari sebelum implementasi film animasi dan setelah selesai. Penelitian ini dilaksanakan berupa II siklus. Prosedur tindakan dalam Siklus I dan Sikluas II yakni refleksi awal (pra tindakan) dan tidakan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Implementasi Siklus I, pada tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), mempersiapkan materi masa Pra Aksara dan media Film Animasi, serta menyusun instrumen.

Tahap pelaksanaan tindakan Siklus I yakni dilaksanakan dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama peneliti mempersilahkan siswa untuk mengisi daftar hadir pada *Google Classroom*. Selanjutnya siswa diarahkan untuk mengisi angket pada *Google Form* yang telah dibagikan link nya pada *Google Classroom*. Kemudian siswa diarahkan untuk mempelajari materi dan menyimak Film Animasi pada *link Youtube* yang sudah dibagikan di *Google Classroom*. Siswa dipersilahkan melakukan tanya jawab pada kolom komentar *Google Classroom*.

Pertemuan kedua yakni dilakukan pengisian angket *visual-spatial intelegence*. Sebelum melakukan pengisian angket. Siswa diarahkan untuk melakukan absensi pada *Google Classroom*. Pengisian angket dilakukan dengan mengisi pada *Google Form*. Link *Google Form* Angket telah dibagikan pada *Google Classroom*.

Kriteria tingkat keberhasilan siswa dalam Arikunto (2016) yakni:

Rentang Presentase	Kategori
85 - 100%	Sangat baik
70 - 84 %	Baik
55 - 59 %	Cukup
40 - 54 %	Kurang
0 - 39 %	Sangat kurang

Hasil pengisian angket pada Siklus I yakni pada pertemuan pertama diperoleh skor rata-rata pengisian angket yang dilakukan oleh 40 orang siswa yakni 98 dengan prosentase 65,3% yakni memiliki kategori Baik. Sedangkan pada pertemuan kedua diperoleh

skor rata-rata yakni 116 dengan prosentase 77,3% yaitu pada kategori baik. Untuk skor maksimal prosentase 100% pengisian angket yakni 150 dengan jumlah 30 butir angket. Demikian bahwa terdapat peningkatan *visual-spatial intelegence* siswa.

Pada Siklus II tahap persiapan yang dilakukan yakni sama seperti pada Siklus I. Pada tahapan pelaksanaan dilakukan 2 kali pertemuan dengan ketentuan yang sama pada Siklus I. Hasil pengisian angket *visual-spatial intelegence* pada siklus II rata-rata skor pengisian angket sebelum implementasi dilakukan yaitu 124 dengan prosentase 82,6% dalam kategori Baik. Jumlah rata-rata skor pengisian angket setelah implementasi yakni 138 dengan prosentase 92% memiliki kategori sangat baik. Berdasarkan data tersebut terjadi peningkatan *visual-spatial intelegence* siswa. Jika dibandingkan dengan hasil pada Siklus I dan Siklus II juga terdapat peningkatan baik.

## PENUTUP

### Kesimpulan

#### 1. Penerapan Media Film Animasi

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SMK Islam Assalam Jambewangi dengan implementasi sebanyak dua siklus. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan *visual-spatial intelegence* siswa setelah implementasi *online* melalui *google classroom* media Film Animasi pada pembelajaran Sejarah Indonesia.

Hasil penerapan media Film Animasi pada siklus I sampai dengan siklus II menunjukkan bahwa penerapan media Film Animasi dapat meningkatkan *visual-spatial intelegence* siswa. Hal ini didukung dengan data rata-rata persentase indikator *visual-spatial intelegence* siswa yang meningkat tiap siklusnya sampai berhasil mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

#### 2. Peningkatan prestasi belajar siswa

Upaya peningkatan *visual-spatial intelegence* siswa dengan implementasi media Film Animasi di kelas X TKR 1 pada SMKI Assalam Jambewangi pada siklus I sudah



berhasil dengan baik. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata persentase indikator prestasi belajar siswa pada observasi *online* melalui *Google Classroom* mencapai 77,3 %.

Berdasarkan permasalahan yang muncul pada siklus I, maka peneliti melakukan tes *visual-spatial intelegence* ulang pada pembelajaran siklus II untuk memperkuat data. Selanjutnya, pada proses pembelajaran siklus II guru sudah dikatakan optimal dalam melakukan kegiatannya. Pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru dalam siklus II sudah menunjukkan perubahan yang sangat baik sudah mencapai 92%.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, ada dua hal yang perlu penulis sampaikan untuk memperbaiki penelitian-penelitian berikutnya yaitu:

1. Adanya implementasi media Film Animasi ini sangat membantu perubahan pada siswa dalam memperhatikan pembelajaran meskipun secara daring (*online*). Perlu adanya implementasi media-media lain yang lebih menarik kegiatan pembelajaran ini karena siswa secara keseluruhan bergantung pada dirinya dan sumber informasi lain untuk dapat memahami sebuah pembelajaran selama pembelajaran dilakukan secara daring.
2. Penulis berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat dan menjadi referensi bagi penelitian berikutnya dan sebagai referensi bagi para guru dalam mengimplementasikan media Film Animasi supaya sesuai dengan tujuan pendidikan dan menjadi lebih baik.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pane, A. 2017, Belajar dan Pembelajaran, *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. No.3, Vol. 2, 333-352.
- [2] Tadzkirah. 2020, Pengaruh Bermain Konstruktif Terhadap Kecerdasan Visual Spatial Anak di Taman Kanak-Kanak IT

Nurul Fikri Makasar. *Tematik: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*. No. 1, Vol. 6, 1-7.

- [3] Rahayu, Tri W dan Kristiyantoro, Agus. 2011, Mengoptimalkan Kompetensi Mahasiswa dalam Mata Kuliah Perkembangan Motorik melalui Media Film Animasi. *Jurnal Media*. No. 1, Vol. 1, 10-16.
- [4] Purnomo, B. E. 2013. *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [5] Nasution. 2011. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [6] Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS, Konsep dan Perkembangan*. Bandung: Rosdakarya.
- [7] Sayono. 2013. Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya*. No. 1, Vol. 7, 9-17.
- [8] Purnamasari, Iin dan Wasino. Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Situs Sejarah Lokal di SMA Negeri Kabupaten Temanggung. *Paramita Historical Studies Journal*. No. 2 Vol. 21, 202-212.
- [9] Matitaputty, Jenny K. 2011. Model Pembelajaran Isu-Isu Kontroversial Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sosio Didaktika*. No. 3, Vol. 2, 184-192.
- [10] Pakpahan, dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- [11] Khairani, M. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Macromedia Flash Meteri Tabung untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Ipteks Terapan*, No. 02, Vol. 10, 95-102.
- [12] Rahayu, Tri Winarti dan Kristiyantoro Agus. 2011. Mengoptimalkan Kompetensi Mahasiswa dalam Mata Kuliah Perkembangan Motorik melalui Media Film Animasi. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, No. 1, Vo. 2, 10-16.



- 
- [13] Pebriana, I.G.A., dkk. 2015. Pengembangan Media Film Pembelajaran Fisika Pada Materi Usaha dan Energi Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Banjar. *Karmapati (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, No. 5, Vol. 3, 290-298.
- [14] Rahmayanti, dkk. 2021. Pendidikan Karakter dalam film animasi Riko The Series produksi garis sepuluh. *Kembara, Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. No. 1, Vol.7, 157-172.
- [15] Ariyati, Sri dan Misriati, Titi. 2016. Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*. No. 1, Vol. 2, 116-121.
- [16] Shiddiq, Jamaluddin. 2021. Kaligrafi Kufi dan Strategi Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial. *Jurnal Qolamuna*, No. 2, Vol. 6, 277-290.
- [17] Fasrita, dkk. 2020. Ewektifitas Kegiatan Menggambar Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Kelompok TK B di PAUD Mina Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*. No. 1, Vol. 1, 1-16.
- [17] Laily, dkk. 2020. Pengaruh Gaya Mengajar Guru Terhadap Kecerdasan Visual-Spasial Siswa Kelas IV SD Khadijah Surabaya. *Primary, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. No. 2, Vol. 9, 213-227.
- [18] Wardani. I.G. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [19] Arikunto. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN