

**PEMANFAATAN MEDIA POWER POINT ANIMATIF UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS IV  
SDN SUMBERSARI 2 KOTA MALANG**

Azarina Rahmanto<sup>1</sup>, Zukhrufurrohmah<sup>2</sup>, Pandu Mayang Seto<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Malang

<sup>2</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Malang, <sup>3</sup>SD Negeri Sumbersari 2 Kota Malang

<sup>1</sup>azarinarahmanto08@gmail.com, <sup>2</sup>zukhrufurrohmah@umm.ac.id,

<sup>3</sup>ghost5566@gmail.com

**ABSTRACT**

*Drawing conclusions from the conducted research and the discussed findings, it can be inferred that the utilization of power point learning media has a significant impact on student learning outcomes. The data obtained from student tests supports this conclusion. Based on these research findings, the following recommendations are proposed: 1 For schools that are creative, they wish to be able to provide facilities and infrastructure for learning media, one of which is power point. 2. It is hoped that teachers will increase their professionalism by utilizing innovative learning media, one of which is power point, in order to increase the success of the teaching and learning process. It is hoped that researchers can carry out ongoing research with other methods with the same title. The low ability of students to accept cultural diversity material is due to the teacher's inaccuracy in choosing media in engaging learning. The participants in this study consisted of students in the fourth grade at SDN Sumbersari 2 in Malang City. The data collection methods employed included student observation and documentation. The success criteria were set at a minimum of 80% achievement and a minimum completeness criterion of 80. The study results indicate that the implementation of Animative Power Point media has a positive impact on the learning outcomes of students in fourth grade, specifically in the subject of fractions, at SDN Sumbersari 2 in Malang City. This can be seen from before the action was taken, only 11 students or 38% completed learning. After being given action in cycle II, 24 students or 83% completed learning. The average score in cycle II also increased to 86. Therefore, there is a need for interactive learning considering that the current curriculum already uses the independent curriculum. Where the curriculum can make students and teachers during the learning process must continue to improve or develop abilities.*

*Keywords: PBL (Problem Based Learning), Power Point Animation, Learning Outcomes.*

**ABSTRAK**

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, kesimpulan dapat diambil bahwa penggunaan media pembelajaran power point memiliki dampak pada hasil belajar siswa, seperti yang terlihat dari data yang signifikan dari tes siswa. Dalam konteks ini, beberapa saran dapat diajukan sebagai berikut: 1. Sekolah yang ingin menciptakan suasana yang kreatif dan inovatif sebaiknya menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan, termasuk penggunaan media

pembelajaran seperti power point; 2. Guru-guru diharapkan untuk meningkatkan profesionalisme mereka dengan memanfaatkan media pembelajaran inovatif, termasuk penggunaan power point, guna meningkatkan keberhasilan dalam proses belajar mengajar; 3. Peneliti diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini dengan menggunakan metode yang berbeda namun dengan judul yang sama, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Dalam penelitian ini, rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi tentang keragaman budaya disebabkan oleh ketidaksempurnaan guru dalam memilih media pembelajaran yang menarik. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sumpersari 2 Kota Malang. Observasi dan dokumentasi siswa. Indikator perolehan keberhasilan  $\geq 80\%$  dengan kriteria ketuntasan minimal 80. Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Animative Power Point memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam materi pecahan kelas IV SDN Sumpersari 2 Kota Malang. Hal ini terlihat dari perbandingan sebelum dan setelah tindakan dilakukan. Pada tahap awal, hanya 11 siswa atau 38% yang berhasil menyelesaikan pembelajaran. Namun, setelah diberikan tindakan pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas belajar meningkat menjadi 24 siswa atau 83%. Selain itu, nilai rata-rata juga meningkat menjadi 86 pada siklus II. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan pembelajaran yang interaktif, terutama mengingat kurikulum saat ini yang sudah mengadopsi kurikulum merdeka. Kurikulum tersebut mendorong peserta didik dan guru untuk terus meningkatkan dan mengembangkan kemampuan selama proses pembelajaran.

*Kata kunci: PBL (Problem Based Learning), Animasi Power Point, Hasil Belajar.*

## **A. Pendahuluan**

Agar setiap orang memiliki masa depan yang cerah dan terarah, pendidikan adalah kunci kemajuan. Setiap orang dapat menemukan potensi dirinya melalui pendidikan, dan dapat bekerja untuk mencapai potensi tersebut. Tercapainya tujuan nasional mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan aspek kunci dalam pertumbuhan nasional. Pendidikan harus direncanakan dan dikelola untuk mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi jika negara ingin mendidik warganya.

Suatu proses perkembangan

terjadi selama proses pendidikan. Padahal proses pendidikan membantu anak didik dalam mengembangkan potensinya secara maksimal sesuai dengan kemampuannya sendiri, atau seideal mungkin. Pendidikan bukanlah cara memaksa anak didik untuk menyesuaikan diri dengan keinginan orang dewasa (guru), melainkan membina lingkungan yang mendukung tumbuh kembang anak agar lebih mudah bagi anak didik untuk mengembangkan dirinya secara maksimal.

Menurut Undang-Undang

Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah suatu usaha yang direncanakan dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran, dengan tujuan agar siswa secara aktif mengembangkan potensi mereka dalam mencapai kecerdasan, moralitas yang baik, keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Setiap orang menjalani proses belajar sepanjang hidupnya. Interaksi manusia dengan lingkungannya dapat mengarah pada proses pembelajaran. Sehingga, proses pembelajaran dapat terjadi pada berbagai waktu dan tempat. Seseorang dianggap telah mengalami pembelajaran ketika ada perubahan dalam perilakunya sebagai hasil dari peningkatan pengetahuan, keterampilan, atau perilaku yang diperoleh melalui proses belajar tersebut.

Puncak dari semua langkah yang diambil selama proses pembelajaran adalah apa yang dikenal sebagai hasil belajar. Hasil belajar menunjukkan perubahan

sikap dan perilaku siswa. Hasil belajar menurut (Auliah, Asrul, & Ramadhani, 2023) adalah keterampilan yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya. Keterampilan yang didemonstrasikan di sini adalah kemampuan untuk memenuhi syarat kompetensi fundamental dari tuntutan pengalaman belajar siswa. Untuk memaksimalkan hasil belajar siswa dan mengikuti laju perubahan yang semakin cepat, penting juga untuk dapat memahami bagaimana sains dan teknologi berkembang dari waktu ke waktu. Dalam era saat ini, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan pengaruh yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Hal ini terbukti dengan pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan dalam era modern ini. Perkembangan teknologi dan informasi telah mengubah sistem pembelajaran, sehingga mendorong upaya pembaruan dalam bidang pendidikan pada saat ini. Perkembangan teknologi dan informasi juga memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran melibatkan berbagai elemen, baik dalam bentuk perangkat lunak maupun perangkat keras, yang digunakan untuk mengirimkan konten materi pembelajaran dari sumber belajar kepada individu atau kelompok yang sedang belajar. Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajaran dengan cara yang efektif, baik dalam lingkungan kelas maupun di luar kelas (Efendi, Supriadi, & Nuraini, 2020). Agar proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih menyenangkan, seorang pendidik memiliki kesempatan untuk memanfaatkan sebaik mungkin media pembelajaran yang kreatif, unik, dan menarik dalam pembelajaran di kelas.

Menggunakan media pembelajaran di dalam kelas, terutama saat menghadapi materi yang sulit dipahami oleh siswa, dapat berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami informasi yang penting. (Dwi Lestari, 2022) menyebutkan tentang “cara menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan media

adalah dengan membawa gambar, foto, film, video tentang obyek tersebut”. Metode ini memberikan bantuan yang signifikan bagi para guru, terutama di tingkat sekolah dasar, di mana minat siswa terhadap hal-hal menarik dan unik sangat tinggi. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran, penting untuk memanfaatkan media pembelajaran seperti presentasi Power Point yang sesuai dengan karakteristik siswa.

*PowerPoint* adalah salah satu jenis media pembelajaran yang berbasis komputer yang menggunakan format slide untuk menyampaikan materi. Penggunaan *PowerPoint* mempermudah guru dalam menyajikan materi pembelajaran kepada siswa di dalam kelas dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif. Selain itu, penggunaan *PowerPoint* juga dapat mendorong siswa dalam semangat belajar dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Pengamatan di SDN 2 Sumbersari Kota Malang mengungkapkan bahwa mayoritas siswa kelas IV masih tidak tertarik dengan apa yang diajarkan oleh guru

mereka. Guru terus menggunakan teknik pengajaran yang tidak efisien di kelas mencegah mereka memanfaatkan sumber daya yang tersedia,

dankebosanan siswa selama kursus yang dipimpin guru adalah alasan lain yang berkontribusi.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode eksperimen sebagai jenis penelitian yang dilakukan oleh penulis. Menurut (Ilham & Desinatalia, 2022) “penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kasual) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu”.

Para peneliti menggunakan desain penelitian pra-eksperimen dalam pekerjaan ini, melakukan eksperimen satu kelas tanpa menggunakan kelompok kontrol. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest* dengan kelompok tunggal, di mana kelompok eksperimen mengikuti tes

awal (*pretest*) sebelum menerima perlakuan pembelajaran menggunakan media presentasi power point dalam kelas IV. Setelah itu, mereka menjalani tes ulang (*posttest*) setelah mengikuti proses pembelajaran tersebut.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Deskripsi Hasil Pretest**

Tujuan utama dari pelaksanaan pretest dalam penelitian ini adalah untuk membandingkan hasil tes siswa sebelum mereka diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Power Point. Soal pretest terdiri dari 20 nomor pilihan ganda, di mana Setiap jawaban yang benar akan diberi nilai 5, sedangkan jawaban yang salah akan diberi nilai 0.

Hasil nilai tes awal siswa dijelaskan dalam tabel berikut.

**Table 1 hasil pretest**

HASIL PRETEST		
NO	CODE SISWA	NILAI
1	S1	40
2	S2	60
3	S3	20
4	S4	80
5	S5	80
6	S6	60

7	S7	30
8	S8	70
9	S9	50
10	S10	60
11	S11	40
12	S12	50
13	S13	40
14	S14	60
15	S15	40
16	S16	30
17	S17	40
18	S18	40
19	S19	40
20	S20	60
21	S21	50
22	S22	40
23	S23	60
24	S24	70
MAX		80
MIN		20
RATA - RATA		50,41667

Dalam tabel di atas, terdapat deskripsi nilai pretest siswa. Terdapat dua siswa yang memperoleh nilai tertinggi, yaitu 80. Selanjutnya, terdapat dua siswa dengan nilai 70, enam siswa dengan nilai 60, tiga siswa dengan nilai 50, delapan siswa dengan nilai 40, dua siswa dengan nilai 30, dan satu siswa dengan nilai terendah, yaitu 20. Nilai rata-rata dari keseluruhan siswa adalah 50,41667.

## 2. Deskripsi Hasil Posttest

Posttest bertujuan untuk membandingkan hasil tes siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Power Point dalam pembelajaran. Terdapat 20 soal pilihan ganda pada posttest, di mana setiap soal yang benar mendapatkan skor 5 dan soal yang salah mendapatkan skor 0. Hasil

nilai posttest siswa dijelaskan dalam tabel berikut.

**Table 2 hasil posttest**

HASIL POSTTEST		
NO	CODE SISWA	NILAI
1	S1	70
2	S2	100
3	S3	100
4	S4	100
5	S5	80
6	S6	90
7	S7	80
8	S8	80
9	S9	90
10	S10	80
11	S11	80
12	S12	90
13	S13	100
14	S14	70
15	S15	80
16	S16	80
17	S17	90
18	S18	70
19	S19	100
20	S20	100
21	S21	100
22	S22	80
23	S23	70
24	S24	90
MAX		100
MIN		70
RATA - RATA		86,25

Tabel di atas menggambarkan deskripsi nilai posttest siswa, di mana terdapat tujuh siswa yang mencapai nilai tertinggi, yaitu 100. Terdapat juga lima siswa yang memperoleh nilai 90, delapan siswa yang memperoleh nilai 80, dan

empat siswa yang memperoleh nilai terendah, yaitu 70. Dengan demikian, nilai rata-rata siswa adalah 86,25.

### **Pembahasan**

Di SDN Sumbersri 2 Kota Malang dilakukan penelitian ini. Dengan mengumpulkan data observasi, hasil uji coba, dan dokumentasi dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran Power Point memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Peserta didik akan mengalami pengalaman belajar melalui partisipasi dalam proses pembelajaran yang melibatkan penggunaan media pembelajaran berbasis power point. Pengajar memiliki kebebasan untuk memilih alat pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan dalam konteks pembelajaran. Dengan tujuan untuk membangkitkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan kelas, guru berkomunikasi dengan siswanya melalui media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan guru dalam pembelajaran di kelas adalah media *PowerPoint*

Dengan menggunakan LCD projector dan program aplikasi

Power Point Learning Media, presentasi dapat dilakukan dengan membuat outline atau framework kemudian memberikan slide yang berkualitas dengan tampilan yang menarik. Guru dan siswa akan lebih mudah belajar di kelas jika menggunakan sumber belajar ini. Derajat keinginan merupakan salah satu faktor pendukung pemanfaatan materi pembelajaran power point. Dengan menggunakan media interaktif, guru dan siswa dapat meminimalkan jumlah waktu mengajar yang diperlukan, memberikan lebih banyak pengalaman dunia nyata, melibatkan minat siswa dalam belajar, dan mengaktifkan semua indra mereka. Sedangkan ketiadaan LCD proyektor, tingkat kemahiran siswa yang bervariasi terhadap program power point, dan ketidakmampuan anak dalam memahami konten yang disajikan melalui media pembelajaran power point menjadi kendala yang menghambat pengadopsiannya.

Ini menghasilkan kesimpulan analisis berdasarkan hasil tes siswa berdasarkan temuan observasi penelitian. Kelompok eksperimen mendapat perlakuan setelah pretest

yang melibatkan pembelajaran melalui mediapower point. Sebelum pretest, teknik pembelajaran yang digunakan siswa ini adalah metode ceramah, dan materinya sama. Siswa tampak bosan dengan pembelajaran yang didominasi oleh penjelasan guru dalam proses pembelajaran tanpa penggunaan media. Sedangkan penggunaan media power point selama proses pembelajaran siswa terlihat sangat termotivasi dan bersemangat dan topiknya mudah dipahami.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Sumbersari 2 Kota Malang, penggunaan media pembelajaran power point terbukti efektif dalam pembelajaran tematik di kelas IV. Ditemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata pretest dan posttest. Skor rata-rata pretest mencapai 47,6, sementara skor rata-rata posttest meningkat menjadi 88,3. Hasil ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam rata-rata nilai siswa setelah menerapkan media pembelajaran power point dalam pembelajaran tematik di kelas IV SDN Sumbersari 2 Kota Malang.

Dari analisis data yang

dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan kemampuan antara kelompok siswa yang mendapatkan pengajaran melalui media PowerPoint dengan kelompok siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Hal ini mengindikasikan bahwa teori yang menyatakan bahwa penggunaan media power point memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Sumbersari 2 Kota Malang adalah benar. Antara siswa yang menggunakan media pembelajaran dan yang tidak, dapat diamati dampak materi pembelajaran power point dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu tentang Keragaman Budaya.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran power point berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Informasi ini diperoleh melalui pengujian siswa yang memiliki signifikansi

Rekomendasi berikut dibuat berdasarkan temuan penelitian ini:

1. Sarana dan prasarana media pembelajaran seperti Power Point harus tersedia di sekolah kreatif.

2. Dimaksudkan dengan menggunakan alat-alat pengajaran yang mutakhir, seperti power point, guru akan menjadi lebih profesional dan mampu memberikan kontribusi bagi keberhasilan proses belajar mengajar.

3. Diharapkan agar para akademisi dapat melanjutkan penelitian dengan memperoleh pendekatan yang berbeda, meskipun dengan judul yang sama, untuk mengembangkan pengetahuan yang lebih luas dan mendalam dalam bidang studi tersebut.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Auliah, N. I. (2023). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Animasi Power Point Terhadap Hasil Belajar Materi Gaya dan Gerak di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 4.

Dwi Lestari, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Menggunakan Power Point Pada Kompetensi Perhitungan Volume Pekerjaan Pondasi. *ISSN*, 6.

Efendi, D. S. (2020). Analisis Respon Siswa Terhadap Media

Animasi Power Point . *Pokok Bahasan Kalor*, 3.

Enterprise, J. 2016. *Tren Animasi PowerPoint yang Keren*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Handarini, OI and Wulandari, SS. 2020. "Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19". *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. Vol. 8. No. 3. 2020.

Ilham, M. &. (2022). Pemanfaatan Media Gambar Animasi Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *E-ISSN*, 8-9.

Kisyani and Tatag. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Lee, C. 2016. *Powertips Microsoft PowerPoint Terbaru dan Terbaik*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Nurfadillah, S. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Power Point di SDN SARAKAN II Tangerang. 10.

Permadi, A.S. and Mentari, F. 2020. "Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Kahayan Kuala". *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*. Vol. 5. No. 6. Maret. 2020. pp. 55-61.

Pratama, I. T. (2022). Animapion (Animasi PowerPoint) Media Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *E-ISSN*, 9.

Pribadi, B.A. 2017. *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Rindayani, E. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Powerpoint Animasi Untuk Kelas V. *e-ISSN*, 11.
- Srimaya. 2017. "Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa". *Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol. 5 No. 1. Juni. 2017
- Sumiadi, R. and Asma'iyah. 2019. "Penerapan Multimedia Interaktif Microsoft Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MI Maraqitta 'limat". *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*. Vol. 3. No. 1. Maret 2019.
- Wardani, R.F.A.K., Rifai, M. and Mandalawati, T.K. 2017. "Efektivitas Model Pembelajaran CLIS Berbantuan Media Slide Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA". *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. Vol. 7. No. 2. 2017. pp. 104-114.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *e-ISSN*, 4.
- Yuliansah. (2018). e-ISSN 2528-5750. *EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT BERBASIS ANIMASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR*, 7.