



Pemanfaatan PowerPoint Berbasis Animasi sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS di Kelas 4 SD Negeri 1 Wonoboyo

Andra Heryan Fransisko¹, Susi Handayani², Novianti³, Sri Marhaeningsih⁴

^{1,3}Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya

^{2,4}SD Negeri 1 Wonoboyo

E-mail: andraheryanfransisko.xa9@gmail.com¹, susirifqihandayani@gmail.com²,
novianti@radenwijaya.ac.id³, srimarhaeni44@gmail.com⁴

Article Info

Article history:

Received September 12, 2025

Revised September 19, 2025

Accepted September 20, 2025

Keywords:

Powerpoint Animations, Digital Learning Media, Interest In Learning, Social Studies, Elementary School

ABSTRACT

This study aims to describe the use of animation-based PowerPoint learning media in increasing students' interest in learning Social Sciences (IPS) in grade IV of SD Negeri 1 Wonoboyo. This study uses a descriptive qualitative method with data collection techniques through observation, field notes, and interviews. Data analysis was conducted descriptively through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the use of animated PowerPoint created a more interesting and interactive learning atmosphere. The dynamic and contextual visualization of the material through animation was proven to increase students' focus, curiosity, and involvement in the social studies learning process. In addition, this media also helps to convey material more clearly and make it easier to understand. Based on these findings, animation-based PowerPoint is considered effective as an alternative learning media that can increase students' interest in learning at the elementary school level. Therefore, it is recommended that teachers continue to develop innovative technology-based learning media to support a more enjoyable and meaningful learning process.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received September 12, 2025

Revised September 19, 2025

Accepted September 20, 2025

Kata Kunci:

Powerpoint Animasi, Media Pembelajaran, Minat Belajar, IPS, Sekolah Dasar

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran PowerPoint berbasis animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IV SD Negeri 1 Wonoboyo. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, catatan lapangan, dan wawancara. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint animasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Visualisasi materi yang disajikan secara dinamis dan kontekstual melalui animasi terbukti meningkatkan fokus, rasa ingin tahu, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPS. Selain itu, media ini juga membantu penyampaian materi menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Berdasarkan temuan tersebut, PowerPoint berbasis animasi dinilai efektif sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, disarankan agar guru terus mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.



This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Andra Heryan Fransisko
Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya
E-mail: andraheryanfransisko.xa9@gmail.com

PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPS memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami lingkungan masyarakat, budaya, dan sejarah. Dalam proses pembelajaran IPS, siswa didorong untuk mengeksplorasi berbagai aspek kehidupan masyarakat yang kompleks dan saling terkait. Materi yang diajarkan mencakup geografi, sosiologi, ekonomi, antropologi, dan sejarah, yang semuanya berkontribusi dalam membentuk wawasan holistik tentang interaksi manusia dengan lingkungannya. Dengan pendekatan interdisipliner ini, siswa tidak hanya belajar tentang fakta-fakta sosial, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis dan analitis terhadap isu-isu yang ada di sekitar mereka. Selain itu, tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk menumbuhkan sikap peduli terhadap masyarakat serta kemampuan untuk berpartisipasi secara aktif, yang sangat penting untuk menghadapi tantangan globalisasi di era sekarang (Pranoto, 2022).

Pentingnya mata pelajaran IPS semakin jelas dalam konteks pendidikan karakter dan pembentukan identitas nasional. Melalui pemahaman sejarah dan budaya bangsa, siswa dapat menghargai warisan leluhur serta memahami nilai-nilai yang mendukung persatuan dan kesatuan. Salah satu tantangan utama adalah rendahnya minat siswa terhadap materi yang dianggap membosankan. Menurut (Annisa et al., 2024), banyak siswa merasa bahwa pembelajaran IPS tidak relevan

dengan aktivitas sehari-hari mereka, sehingga mereka tidak cukup termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar.

Dengan kemajuan teknologi informasi, alat belajar yang berbasis digital menawarkan berbagai bentuk, seperti video pembelajaran, e-book, dan aplikasi interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi anak sekolah dasar dalam proses pembelajaran. Menurut (Hendra et al., 2023), "alat pembelajaran yang berbasis PowerPoint memungkinkan anak sekolah dasar untuk mengakses materi secara fleksibel dan interaktif, sehingga meningkatkan ketertarikan dan motivasi mereka untuk belajar." Media pembelajaran digital berbasis PowerPoint Animasi memberikan kesempatan bagi anak sekolah dasar untuk berpartisipasi dalam proses belajar dan mengajar dengan penuh semangat, serta memungkinkan personalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa.

Menurut Ahmad Susanto, minat adalah dorongan yang ada dalam diri individu atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang mengakibatkan pemilihan suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan pada akhirnya akan memberikan kepuasan bagi individu tersebut (Susanto, 2016). Menurut Slameto, minat juga didefinisikan sebagai dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang



menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan pemilihan suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan seiring waktu akan mendatangkan kepuasan dalam diri individu (Slameto, 2019). Minat merupakan karakteristik yang relatif stabil dalam diri seseorang. Minat memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap aktivitas individu, karena dengan adanya minat, seseorang akan cenderung melakukan hal-hal yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa adanya minat, seseorang tidak mungkin untuk melakukan suatu aktivitas (Jamaluddin, 2020).

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan disiplin ilmu yang terintegrasi dari berbagai ilmu sosial dan humaniora, seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi. Materi IPS mencakup pembelajaran tentang berbagai realitas sosial dan masalah yang berkaitan, serta mempelajari berbagai aspek kehidupan manusia yang saling terkait satu sama lain. Oleh karena itu, dalam konteks ini sangat penting bagi seorang guru untuk menggunakan media ajar yang menarik dalam pembelajaran IPS (Wahdana, 2017). Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar para peserta didik, memudahkan pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), serta membantu siswa dalam menghubungkan materi pelajaran dengan realitas kehidupan sehari-hari, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

Pembelajaran IPS sangat perlu dikaitkan dengan sebuah media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk memahami realitas sosial di sekitarnya, khususnya dalam materi

keberagaman lingkungan sekitar (Oktapia et al., 2019). Penggunaan Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPS dituntut untuk memiliki keterampilan yang relevan dengan abad 21 yang tidak hanya terbatas pada ilmu teoritis saja, melainkan mencakup keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif serta komunikatif. Hal ini berkaitan dengan mempelajari keberagaman lingkungan sekitar di mana siswa dapat memiliki pemahaman yang baik tentang lingkungan, peka terhadap permasalahan lingkungan, peduli terhadap lingkungan sekitar, serta meningkatkan kesadaran lingkungan. Pelajaran IPS bertemakan keanekaragaman lingkungan dapat memberikan dampak terhadap kecerdasan ekologis siswa (Saputri et al., 2023). Pemahaman konsep-konsep abstrak dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa (Khaerunnisa et al., 2021).

Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan media saat mengajar di kelas adalah: (1) metode mengajar yang dapat membangkitkan minat dan semangat, (2) waktu kelas yang lebih efisien, dan (3) pembelajaran siswa yang dapat ditingkatkan, serta (4) dapat menarik perhatian dan partisipasi peserta didik (Iskandar & Rista, 2022). Penggunaan media ajar yang tepat dalam suatu pendidikan yang didasarkan pada teori belajar konstruktivistik dianggap efektif untuk mendorong minat dan potensi mereka. Teori Konstruktivisme adalah teori belajar yang menjelaskan bagaimana orang belajar dan memperoleh pengetahuan. Ini memiliki aplikasi langsung ke pendidikan (Sugrah, 2019). Konstruktivisme adalah paradigma yang berpusat pada kemampuan kognitif peserta didik. Teori ini mengutamakan kinerja siswa dibandingkan



dengan kinerja guru. Teori konstruktivisme berperan penting dalam pembelajaran IPS, di mana pelajaran IPS yang dirasa kurang menarik perhatian siswa dengan gaya belajar yang relatif monoton, sehingga siswa merasa bosan, rumit dan bersikap pasif saat proses belajar mengajar. Oleh karena itu, salah satu tugas pendidik yakni menyiapkan media belajar (Marlina et al., 2021).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka guru diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik perhatian siswa dalam belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Solusi yang dapat diberikan yaitu guru diharapkan menggunakan media berupa video yang dilengkapi dengan animasi PowerPoint. Di dalam animasi PowerPoint ini berisi gambar berwarna, audio, dan animasi objek yang bergerak, sehingga dapat menarik perhatian siswa. Animasi objek bergerak terbukti dapat berpengaruh dalam suatu pembelajaran (Widiyasanti & Ayriza, 2018; Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran animasi PowerPoint sangat krusial untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat memengaruhi perilaku dan kreativitas siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan lebih optimal jika disertai dengan penerapan model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran yang akan digunakan oleh guru harus memahami karakter siswa di dalam kelas agar tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar (Wisada, Sudarma, & Yuda S, 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk menggambarkan pengalaman peneliti secara mendalam dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan media PowerPoint berbasis animasi di kelas IV B SD Negeri 1 Wonobojo. Melalui metode ini, peneliti berupaya memahami secara langsung dinamika pembelajaran yang berlangsung serta merefleksikan pengalaman pribadi yang muncul selama proses penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti sendiri berperan sebagai instrumen utama yang terlibat aktif dalam setiap tahapan kegiatan dan objek penelitian nya yaitu siswa dan guru. Kehadiran peneliti di kelas memungkinkan terjadinya pengamatan, pencatatan, sekaligus refleksi atas respon siswa maupun efektivitas penggunaan media pembelajaran. Catatan lapangan dan hasil wawancara dijadikan sebagai sumber data utama yang berisi pengalaman nyata, pengamatan langsung terhadap suasana kelas, interaksi siswa, serta tantangan yang dihadapi selama pembelajaran berlangsung.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan pengalaman langsung peneliti dan hasil wawancara selama proses pembelajaran IPS berlangsung. Data diperoleh melalui tiga cara utama, yaitu observasi, catatan lapangan, dan refleksi pribadi. Observasi diri dilakukan ketika peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Selama kegiatan berlangsung, peneliti mencatat berbagai peristiwa penting yang muncul di kelas, seperti respon siswa terhadap media animasi, tingkat keterlibatan mereka dalam diskusi, serta suasana belajar yang tercipta. Selain itu, refleksi pribadi juga menjadi



bagian penting dalam pengumpulan data. Refleksi dilakukan setelah proses pembelajaran selesai, di mana peneliti menelaah kembali pengalaman yang telah dialami untuk menemukan makna yang lebih mendalam. Melalui refleksi ini, peneliti dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung keberhasilan pembelajaran, kendala yang dihadapi, serta pelajaran yang bisa diambil untuk perbaikan di masa mendatang.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara berkesinambungan sejak data mulai terkumpul hingga penelitian berakhir. Peneliti menggunakan tahapan analisis menurut Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memilah dan menyederhanakan catatan lapangan serta hasil refleksi agar fokus pada hal-hal yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data yang telah terpilah disajikan dalam bentuk uraian naratif yang menggambarkan pengalaman peneliti secara runtut dan jelas. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan refleksi, yaitu proses menafsirkan makna dari data yang telah disajikan untuk memahami bagaimana penggunaan media PowerPoint animasi dapat memengaruhi pembelajaran IPS, baik dari sisi keterlibatan siswa maupun pengalaman mengajar peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Peneliti berusaha menggambarkan pengalaman dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan memanfaatkan media PowerPoint berbasis animasi di kelas IV B SD Negeri 1

Wonoboyo. Melalui penelitian ini, peneliti berupaya memahami bagaimana penggunaan media animasi dapat memengaruhi minat belajar siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, serta memperkaya pengalaman peneliti sebagai pendidik. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menemukan makna dan refleksi dari praktik pembelajaran yang dilakukan, sehingga dapat menjadi masukan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif di masa mendatang.

Berdasarkan catatan lapangan, observasi, wawancara dan refleksi pribadi yang dilakukan selama proses pembelajaran IPS di kelas IV B SD Negeri 1 Wonoboyo, peneliti menemukan sejumlah temuan penting terkait pemanfaatan media PowerPoint berbasis animasi.

1. Minat belajar siswa, terlihat adanya perubahan. Sejak awal pembelajaran, siswa tampak lebih antusias ketika materi disajikan melalui tampilan animasi dibandingkan dengan metode ceramah biasa. Visualisasi berupa gambar bergerak, warna yang kontras, serta teks yang dikombinasikan dengan efek animasi sederhana membuat suasana kelas menjadi lebih hidup. Bahkan siswa yang biasanya pasif mulai memperhatikan lebih serius, sementara siswa yang aktif semakin terdorong untuk berpartisipasi, dari wawancara bersama guru ditemukan bahwa “Sebelum menggunakan media PowerPoint animasi, minat belajar siswa cukup rendah. Mereka terlihat kurang antusias saat pelajaran IPS, apalagi kalau hanya menggunakan buku pelajaran. Banyak siswa yang mengantuk dan kurang aktif bertanya”.



2. Keterlibatan dan partisipasi siswa menunjukkan interaksi yang tinggi. Mereka tidak hanya menyimak penjelasan peneliti ketika mengajar, tetapi juga aktif memberikan tanggapan. Beberapa siswa terlihat lebih berani untuk bertanya atau menjawab pertanyaan yang diajukan. Selain itu, dalam diskusi kelas, lebih banyak siswa yang ikut menyampaikan pendapatnya. Hal ini menandakan bahwa media animasi mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan memicu keterlibatan kognitif siswa dalam proses pembelajaran.
3. Penggunaan animasi membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi lebih konkret. Misalnya, ketika membahas tentang gotong royong, animasi yang menampilkan kegiatan warga bekerja bersama membangun jembatan atau membersihkan lingkungan sekitar memberikan gambaran nyata yang mudah dipahami siswa. Mereka dapat mengaitkan materi tersebut dengan pengalaman sehari-hari di lingkungan sekitar, sehingga pembelajaran terasa lebih bermakna dan kontekstual.
4. Tantangan dan kendala, terdapat beberapa hal yang ditemukan peneliti. Waktu pembelajaran terkadang terasa kurang untuk menayangkan keseluruhan animasi yang sudah disiapkan, sehingga guru perlu memilih bagian-bagian penting agar tetap sesuai dengan alokasi waktu. Selain itu, tidak semua siswa memiliki kecepatan yang sama dalam memahami visualisasi yang ditampilkan. Beberapa siswa masih membutuhkan penjelasan tambahan agar lebih memahami isi materi. Kendala teknis lain juga muncul, seperti

kesiapan perangkat proyektor dan jaringan yang terkadang menghambat jalannya pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru ditemukan bahwa “Terkadang waktu pelajaran terasa terbatas untuk menayangkan animasi secara penuh, jadi kita harus memilih bagian yang paling penting saja. Selain itu, tidak semua siswa langsung paham hanya dengan melihat animasi, ada yang tetap perlu penjelasan tambahan. Kendala teknis seperti proyektor dan jaringan juga sesekali menghambat jalannya pembelajaran.”

5. Peneliti juga menghadapi kendala dalam hal penguasaan modul dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada awal pelaksanaan, peneliti belum sepenuhnya memahami alur materi dan penyesuaian animasi dengan RPP yang telah disusun. Hal ini menyebabkan penyampaian materi kurang maksimal pada beberapa bagian, serta membutuhkan penyesuaian lebih lanjut agar kegiatan pembelajaran berjalan sesuai rencana. Guru menyampaikan: “peneliti juga masih perlu lebih memahami modul dan RPP agar penyampaian materi lebih terarah dan mudah dilaksanakan.”

Refleksi pribadi peneliti menegaskan meskipun media animasi terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, penggunaannya tetap menghadapi berbagai kendala, baik dari segi alokasi waktu, kesiapan siswa, penguasaan RPP/Modul, dan faktor teknis lainnya. Oleh karena itu, strategi guru dalam memilih bagian animasi yang esensial, memberikan penjelasan tambahan, serta menyiapkan alternatif solusi teknis menjadi kunci agar pembelajaran dengan media animasi dapat berjalan efektif dan



optimal. secara keseluruhan media PowerPoint berbasis animasi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih positif dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint berbasis animasi dalam pembelajaran IPS di kelas IV B SD Negeri 1 Wonobojo memberikan dampak positif terhadap minat dan keterlibatan siswa. Animasi yang ditampilkan melalui PowerPoint berhasil menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif untuk belajar. Dalam proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif, baik dalam menjawab pertanyaan, bertanya kepada guru, maupun memberikan tanggapan terhadap materi yang sedang dibahas. Peningkatan keterlibatan ini menunjukkan bahwa media animasi mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa serta mendorong mereka untuk lebih berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Hal ini berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung membuat siswa cepat bosan dan kurang fokus.

1) Peningkatan Minat Belajar Siswa

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, terlihat bahwa penerapan media PowerPoint berbasis animasi mampu menumbuhkan rasa antusias dan perhatian siswa selama proses belajar berlangsung. Tampilan visual yang bergerak, perpaduan warna yang menarik, serta efek animasi membuat siswa lebih fokus dan tidak mudah bosan. Sebelum penggunaan media animasi, sebagian besar siswa cenderung

pasif dan kurang tertarik mengikuti pelajaran IPS. Namun setelah penerapan media ini, mereka menunjukkan perubahan sikap yang berbeda. Siswa yang biasanya diam mulai memperhatikan dengan seksama, bahkan turut bertanya atau menanggapi penjelasan guru. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik secara visual dapat memunculkan dorongan dari dalam diri siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Media PowerPoint animasi mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih hidup dan tidak monoton. Siswa merasa materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan menyenangkan, sehingga perhatian mereka tetap terjaga sepanjang pembelajaran berlangsung.

2) Keterlibatan dan Partisipasi Aktif Siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa media animasi berkontribusi besar terhadap partisipasi siswa di kelas. Mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi aktif memberikan tanggapan, bertanya, dan berdiskusi. Saat guru menayangkan animasi yang menggambarkan peristiwa sosial, siswa tampak terlibat dalam menafsirkan dan menghubungkannya dengan pengalaman pribadi. Proses ini menunjukkan bahwa media animasi mampu merangsang keterlibatan kognitif dan sosial siswa. Melalui tampilan visual yang interaktif, siswa lebih mudah memahami konteks materi dan terdorong untuk mengemukakan pendapatnya. Pembelajaran yang semula bersifat satu arah berubah menjadi dua arah, di mana siswa berperan aktif membangun pengetahuan bersama. Keterlibatan ini juga tampak dalam cara siswa bekerja sama dalam diskusi kelompok. Animasi yang ditampilkan menumbuhkan rasa ingin tahu,



sehingga mendorong mereka untuk berbagi pandangan dan mencari jawaban bersama. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih komunikatif dan berpusat pada siswa.

3) Kemudahan dalam Memahami Konsep Abstrak

Salah satu manfaat utama dari penggunaan animasi adalah kemampuannya menjelaskan konsep-konsep abstrak secara konkret. Materi IPS yang bersifat sosial dan konseptual sering kali sulit dipahami jika hanya disampaikan melalui teks atau penjelasan verbal. Melalui animasi, siswa dapat melihat langsung gambaran peristiwa atau kegiatan sosial yang dibahas. Sebagai contoh, ketika guru menjelaskan tentang nilai gotong royong, animasi yang menampilkan kegiatan warga bekerja bersama membantu siswa memahami makna kerja sama secara nyata. Visualisasi tersebut mempermudah siswa dalam mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari di lingkungan rumah atau sekolah. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna, karena siswa dapat menghubungkan isi pelajaran dengan realitas yang mereka alami.

4) Tantangan dan Kendala dalam Pelaksanaan

Walaupun hasilnya positif, pelaksanaan pembelajaran dengan media PowerPoint berbasis animasi tetap menghadapi beberapa kendala. Waktu pembelajaran sering kali menjadi hambatan karena tidak semua animasi dapat diputar sepenuhnya dalam durasi pelajaran yang terbatas. Guru harus menyeleksi bagian-bagian penting agar penyampaian materi tetap efisien dan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia. Selain itu, tidak semua

siswa memiliki kemampuan yang sama dalam memahami isi animasi. Beberapa siswa membutuhkan penjelasan tambahan agar dapat menangkap makna dari tampilan visual yang ditayangkan. Hal ini menuntut guru untuk tetap memberikan bimbingan verbal agar seluruh siswa dapat memahami materi dengan baik. Kendala teknis seperti kesiapan perangkat proyektor, listrik, atau jaringan juga dapat menghambat proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran berbasis media teknologi sangat bergantung pada kesiapan sarana pendukung. Oleh karena itu, guru perlu memiliki rencana cadangan apabila terjadi kendala teknis agar proses belajar tetap berjalan lancar. Selain itu, peneliti juga mengalami kesulitan dalam menyesuaikan penggunaan animasi dengan alur Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan modul yang telah disusun. Pada tahap awal, kurangnya pemahaman terhadap struktur pembelajaran menyebabkan beberapa bagian materi belum tersampaikan secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan terhadap perangkat pembelajaran sangat penting agar penggunaan media animasi dapat selaras dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

5) Refleksi Peneliti

Dari hasil refleksi, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media PowerPoint animasi tidak hanya menambah daya tarik visual, tetapi juga menuntut kemampuan guru dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif. Guru perlu memahami kapan animasi digunakan, bagian mana yang perlu dijelaskan lebih lanjut, dan bagaimana mengaitkan tampilan visual dengan diskusi kelas. Pengalaman ini menunjukkan bahwa keberhasilan media animasi bergantung pada peran aktif guru



sebagai fasilitator pembelajaran. Guru tidak hanya menampilkan animasi, tetapi juga menuntun siswa agar mampu menafsirkan pesan yang terkandung di dalamnya. Dengan pendekatan seperti ini, media animasi menjadi alat bantu yang memperkaya proses belajar, bukan sekadar hiburan visual.

Secara keseluruhan, pembelajaran IPS dengan menggunakan PowerPoint berbasis animasi memberikan banyak manfaat. Media ini tidak hanya meningkatkan minat dan pemahaman siswa, tetapi juga mendorong guru untuk lebih kreatif dalam merancang kegiatan belajar. Walaupun masih terdapat kendala teknis dan keterbatasan waktu, media animasi tetap terbukti mampu memperkaya proses pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint berbasis animasi dalam pembelajaran IPS di kelas IV B SD Negeri 1 Wonobojo mampu memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar. Media animasi berhasil meningkatkan minat dan perhatian siswa, mendorong keterlibatan aktif mereka, serta membantu mempermudah pemahaman materi yang bersifat abstrak. Selain itu, media animasi juga memberi pengalaman berbeda bagi guru. Dengan bantuan animasi, penyajian materi menjadi lebih sistematis, menarik, dan mudah dipahami. Meskipun demikian, tantangan berupa keterbatasan waktu, kesiapan perangkat, serta perbedaan kemampuan siswa dalam memahami visualisasi tetap menjadi faktor yang harus diperhatikan. Secara keseluruhan, media PowerPoint

berbasis animasi terbukti menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Pranoto, C. (2022). Penggunaan Media Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Di Sdn Mojorejo 01 Kecamatan Junrejo Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya...*, 1(3), 654-677. <http://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/79%0Ahttps://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/download/79/78>
- Annisa Syafrina Rizkyka Hamid, Harry Soeprianto, Muhammad Turmuzi, A. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran software Powtoon Terhadap Hasil Belajar dan MInat Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Daftar. Pendidikan MIPA.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In PT. Sonpedia Publishing Indonesia(Issue 1). https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media_pembelajaran_berbasis_digital.pdf
- Susanto, A. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar (Cetakan ke-4). Jakarta: Prenadamedia Group, 2.
- Slameto. (2019). Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya.



- Journal of Chemical Information and Modeling, 53 (9).
- Jamaluddin, J. (2020). Minat Belajar. Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan, 8(2). <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v8i2.232>.
- Wahdana, R. (2017). Pengaruh Penggunaan Media PowerPoint Terhadap Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Inpres Palompong Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. pp.3-4.
- Oktapia, D., Asmara, Y., & Yati, R. M. (2019). Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPS Pada Siswa Dengan Media Pembelajaran PowerPoint. Joeal (Journal of Education and Instruction) Volume 2, Nomor 2, 169-174. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i2.94>
- Saputri, A., Safitri, D., & Sujarwo. (2023). Pengaruh Pembelajaran IPS terhadap Kecerdasan Ekologis Siswa Kelas VII SMP. Journal on Education, Volume 06, No. 01, 7064-7073.
- Khaerunnisa, F., Sunarjan, Y. Y. F. R., & Atmaja, H. T. (2021). The Effect of the Use of PowerPoint Media on the Interest in Learning History of Class X Students of SMA Negeri 1 Bumiayu Indonesian Journal of History Education, 6(1), 39-52. <https://doi.org/10.15294/ijhe.v6i1.27352>
- Iskandar, T., & Rista, N. (2022). Pengaruh Media PowerPoint Terhadap Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X Akuntansi SMK Walisongo Bekasi. Research and Development Journal Of Education Vol.8, No.2, 813-818. <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v8i2.14029>
- Marlina, L., Rahmadhani, R., & Sinta, V. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran PowerPoint Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII di SMP Negeri 2 Belitang. Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi Volume 5, No. 2, 36-44. <https://doi.org/10.30599/utility.v5i02.1171>
- Sugrah, N. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains. Humanika, Kajian Ilmiah Matematika Kuliah Umum, Volume. 19. Nomor 2, 121-138.
- Widiyanti, M., & Ayrisa, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. Jurnal Pendidikan Karakter, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. Journal of Education Technology, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.