

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT BERBASIS ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS IV SDN 22 SIGAOL MARBUN

Rinci Simbolon¹, Maula Ar Rafi Ginting², Esmhi Yolani Sinaga³, Nesa Sahputri Ginting⁴, Dahlia Sitorus⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Quality

Email : simbolonrinci@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media powerpoint berbasis animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 22 Sigaol Marbun Tahun Pelajaran 2025/2026 pada materi Wujud Benda dan Sifatnya. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *nonequivalent control group*. Subjek penelitian kelas IV. Instrumen penelitian berupa tes esai yang diberikan melalui pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 46,2 dan kelas kontrol sebesar 51,5. Setelah perlakuan, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 83,1, sedangkan kelas kontrol menjadi 60,8. Hasil uji-t menunjukkan nilai thitung sebesar 6,5990 lebih besar dari t tabel sebesar 2,009, sehingga H_0 ditolak. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan media powerpoint berbasis animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa. Media powerpoint berbasis animasi mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Kata kunci: Media powerpoint, animasi, Hasil belajar, IPAS, Siswa SD

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using animation based PowerPoint presentation media on the IPAS (Natural and Social Sciences) learning outcomes of fourth-grade students at SDN 22 Sigaol Marbun during the 2025/2026 academic year, specifically regarding the topic of "States of Matter and Their Properties." The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method and a non-equivalent control group design. The research subjects were fourth-grade students. The research instrument consisted of an essay test administered as both a pretest and a posttest. The results showed that the average pretest score was 46.2 for the experimental class and 51.5 for the control class. Following the intervention, the average posttest score for the experimental class rose to 83.1, while the control class score became 60.8. The t_{test} results indicated a calculated t-value of 6.5990, which exceeded the t_{table} value of 2.009; consequently, the null hypothesis (H_0) was rejected. These findings demonstrate that the use of animation-based PowerPoint presentation media has a significant effect on students' IPAS learning outcomes. Animation based PowerPoint presentation media is capable of enhancing students' conceptual understanding and learning outcomes more effectively than conventional instruction.

Keywords: Animation based PowerPoint presentation, Learning outcomes, IPAS, Elementary school students

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah pada prinsipnya meliputi peningkatan pengetahuan serta penguasaan keterampilan baru. Proses ini melibatkan pengalihan pengetahuan dari guru kepada siswa, dimana tidak hanya fokus pada meningkatkan pemahaman siswa tentang ilmu pengetahuan dan juga membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan baru. Banyak pengetahuan yang bisa diperoleh siswa di sekolah, antara lain melalui mata pelajaran IPAS yang menjadi bagian dari kurikulum merdeka.

Tujuan utama dari pembelajaran IPAS adalah agar siswa dapat memahami bagaimana konsep dalam ilmu pengetahuan alam dan sosial saling berhubungan. Tantangan utama dalam IPAS adalah menjadikan konten yang rumit menjadi menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, diharapkan guru memiliki tingkat kreativitas dan inovasi yang lebih tinggi untuk menghindari kebosanan siswa saat belajar. Dalam proses pembelajaran, media dapat mendukung aktivitas belajar berlangsung. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting, terutama dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Saputra et al., 2024).

Berdasarkan Hasil observasi di kelas IV SDN 22 Sigaol Marbun menjelaskan bahwa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung masih dengan cara konvensional seperti ceramah. Siswa lebih sering hanya mendengarkan penjelasan guru, sehingga partisipasi mereka dalam proses pembelajaran sangat terbatas. Disisi lain, pemanfaatan media pembelajaran IPAS juga sering kali terbatas sehingga kondisi ini berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa. Media powerpoint berbasis animasi merupakan media pembelajaran inovasi dalam bahan ajar yang mirip dengan buku, namun dilengkapi dengan berbagai elemen interaktif, seperti teks, gambar, animasi. Powerpoint berbasis animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk membaca, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, memperkuat daya ingat, serta membantu siswa dalam memahami materi kapan saja dan di mana saja. Dengan penampilan yang menarik dan fleksibel, powerpoint berbasis animasi dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi sekaligus menjadi sumber belajar yang efektif untuk siswa.

KERANGKA TEORITIS

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah sebuah proses yang selalu berubah yang ditandai oleh modifikasi perilaku yang cukup stabil sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu definisi dasar mengatakan bahwa belajar merupakan aktivitas yang mengharuskan individu untuk menggunakan pikiran dan fisik dengan serius, melibatkan upaya yang disengaja untuk memahami, menginternalisasi, dan menerapkan pengetahuan serta keterampilan baru, yang akhirnya membawa perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Ernest R. Hilgard dalam (Ma'rifah Setiawati et al., 2020) Belajar adalah sebuah kegiatan yang dilakukan dengan tujuan tertentu, yang kemudian menghasilkan perubahan yang berbeda dari perubahan lain. Ciri dari perubahan ini biasanya bersifat tetap dan tidak akan kembali seperti semula. Sedangkan menurut Winkel Belajar adalah segala bentuk kegiatan mental atau psikologis yang terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan, yang membawa dampak pada perubahan dalam cara kita memahami. Dalam konteks ini, Burton berpendapat bahwa materi ajar hanya berfungsi sebagai pemicu, sementara tujuan dari pembelajaran adalah sasaran pengajaran yang dipahami oleh siswa. Sedangkan, menurut Moh. Surya (1981:32) dalam (Ma'rifah Setiawati et al., 2018) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan perilaku yang baru secara menyeluruh, sebagai hasil dari pengalaman individu tersebut dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Kemudian, Menurut Hamalik dalam (Muhammad Ilham Qalit et al., 2025) Belajar merupakan perubahan atau penguatan perilaku melalui pengalaman. Belajar adalah sebuah proses, sebuah aktivitas dan bukanlah sebuah hasil atau sasaran. Belajar bukan sekadar menghafal, tetapi mencakup lebih dari itu, yaitu merasakan.

Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah tidak hanya sebatas aktivitas seperti membaca, mendengarkan, menulis, serta mengerjakan tugas dan ujian, tetapi juga mencakup perubahan perilaku yang dihasilkan dari kegiatan belajar. Dalam proses belajar, terdapat interaksi yang aktif dengan lingkungan, dan perubahan tersebut bersifat tetap.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin “medius” yang secara langsung berarti tengah, penghubung, atau alat pengantar. Dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai penghubung. Dalam konteks pembelajaran, media sering dimaknai sebagai perangkat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, mengolah, dan menyusun kembali informasi baik secara visual maupun verbal. Media dapat juga diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dirasakan yang berfungsi sebagai penghubung atau alat untuk proses komunikasi dalam pendidikan (Tarbiyah, n.d.)

Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan yang berkaitan dengan model pembelajaran langsung, di mana guru berperan sebagai sumber informasi. Dalam konteks ini, guru perlu memanfaatkan berbagai jenis media yang sesuai. Media pembelajaran berfungsi sebagai fasilitas dalam proses belajar mengajar. Apa pun yang dapat dipakai untuk mendorong pikiran, emosi, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan siswa dengan tujuan memfasilitasi proses pembelajaran (Angely et al., 2023).

Sementara itu, menurut (Zahwa dan Syafi'i, 2022) dalam (Nailatil Karomah et al., 2024) Media belajar merupakan sejumlah alat yang dipakai untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses pembelajaran, yang mendukung pengajaran guru serta berperan sebagai jembatan antara sumber belajar dan siswa yang menerima informasi. Apabila media ini dibuat dan dikembangkan dengan tepat, fungsinya dapat beroperasi secara efektif, bahkan tanpa adanya guru.

Dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran sebenarnya adalah alat yang berfungsi untuk menghubungkan dalam kegiatan pendidikan. Media berfungsi tidak hanya sebagai pengantar informasi dari pengajar ke peserta didik, tetapi juga sebagai pembantu yang dapat memicu pemikiran, perasaan, perhatian, serta keterampilan siswa dalam proses belajar. Jika media pembelajaran dirancang dan dikembangkan dengan baik, media itu bisa beroperasi secara maksimal bahkan dapat mengambil alih peran guru dalam menyampaikan informasi, sehingga proses belajar masih bisa terjadi baik secara mandiri maupun terarah.

3. Pengertian Media Powerpoint berbasis animasi

PowerPoint berbasis animasi merupakan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint dengan memanfaatkan berbagai fitur multimedia, seperti animasi, transisi, audio, video, gambar, ilustrasi, dan hyperlink untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Menurut Mayer (2021), pembelajaran multimedia lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui kombinasi teks dan gambar daripada hanya menggunakan teks saja. Hal tersebut dikenal sebagai Multimedia Principle, yang menjelaskan bahwa peserta didik lebih mudah memahami informasi apabila menerima representasi visual dan verbal secara bersamaan. Animasi dalam PowerPoint memungkinkan guru menyajikan materi secara bertahap sehingga mengurangi beban kognitif peserta didik. Setiap konsep dapat ditampilkan sesuai urutan berpikir siswa sehingga proses belajar menjadi lebih sistematis. Menurut Nurseto (2011), media pembelajaran yang baik harus mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan aktivitas belajar

peserta didik. PowerPoint berbasis animasi memenuhi karakteristik tersebut karena mampu memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa PowerPoint berbasis animasi merupakan media pembelajaran multimedia yang mengombinasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi secara terintegrasi sehingga mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini telah dilaksanakan di SDN 22 Sigaol Marbun yang berlokasi di desa Sigaol Marbun, Kecamatan palipi, Kabupaten Samosir. Lokasi ini dipilih Sesuai dengan judul penelitian ini yaitu Pengaruh Media Powerpoint berbasis animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV di SDN 22 Sigaol Marbun, maka lokasi pada penelitian ini dilakukan di SDN 22 Sigaol Marbun, Kecamatan palipi, Kabupaten Samosir, Sumatera Utara lokasi ini dipilih sebagai lokasi penelitian. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperiment* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2023:120) desain ini hampir sama dengan pretest-posttest control group design hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media powerpoint berbasis animasi pada materi Wujud Benda dan Sifatnya di kelas IV SDN 22 Sigaol Marbun Tahun Ajaran 2025/2026 menunjukkan capaian hasil belajar yang tinggi. Nilai rata-rata *posttest* siswa kelas IV-A sebesar 83,1. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media powerpoint berbasis animasi memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman konsep IPAS siswa. Hasil uji normalitas data *posttest* kelas IV-A menunjukkan nilai L_{hitung} lebih kecil dibandingkan L_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, diperoleh nilai L_{hitung} pada *posttest* kelas IV A sebesar 0,0999 dan pada *posttest* kelas IV B sebesar 0,0525. Nilai tersebut lebih kecil dibandingkan dengan nilai L_{tabel} sebesar 0,1730. sehingga data berdistribusi normal, sehingga data memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis. Peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media powerpoint berbasis animasi yang menyajikan materi secara visual dan sistematis. Media powerpoint berbasis animasi membantu siswa memahami konsep perubahan wujud benda melalui gambar, animasi, dan tampilan yang menarik. Kondisi tersebut mendorong meningkatnya perhatian, minat belajar, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar siswa kelas IVA yang mengikuti pembelajaran IPAS tanpa menggunakan media powerpoint berbasis animasi menunjukkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 60,8. Capaian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tetap memberikan hasil belajar, namun belum mencapai hasil yang optimal Hasil uji normalitas data *posttest* kelas IVA menunjukkan nilai L_{hitung} lebih kecil dibandingkan L_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga data berdistribusi normal. Hasil pengujian kesamaan varians menunjukkan data memenuhi persyaratan analisis lanjutan. Pembelajaran tanpa media powerpoint berbasis animasi menyebabkan siswa lebih bergantung pada penjelasan guru. Materi *Wujud Benda dan Sifatnya* yang bersifat konseptual menjadi kurang mudah dipahami secara mendalam. Keterbatasan visualisasi menyebabkan partisipasi siswa relatif lebih rendah dibandingkan kelas yang menggunakan media powerpoint berbasis animasi. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t menunjukkan nilai t_{hitung} lebih besar dibandingkan t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. diperoleh varians total sebesar 148,5562. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 6,5990, sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 2,009. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Temuan ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media powerpoint berbasis animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa. Hasil belajar siswa yang

menggunakan media powerpoint berbasis animasi lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa media powerpoint berbasis animasi. Media powerpoint berbasis animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, memudahkan pemahaman konsep, serta meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Wujud Benda dan Sifatnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilaksanakan di SDN 22 Sigaol Marbun 2025/2026, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Hasil belajar IPAS siswa kelas IVB pada materi *Wujud Benda dan Sifatnya* yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media powerpoint berbasis animasi memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,1 dengan kategori baik; (2) Hasil belajar IPAS siswa kelas IVA pada materi *Wujud Benda dan Sifatnya* yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media powerpoint berbasis animasi memperoleh nilai rata-rata sebesar 60,8 dengan kategori cukup baik; (3) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media powerpoint berbasis animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa pada materi *Wujud Benda dan Sifatnya* di kelas IV SDN 22 Sigaol Marbun Tahun Ajaran 2025/2026

DAFTAR PUSTAKA

- Andri, A., Rismawati, M., & Tara, S. A. (2023). Analisis Kemandirian Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas XI IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v5i2.23081>
- Angely, O., Ramadani, N., Chandra Kirana, K., Astuti, U., & Marini, A. (2023). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH> Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). In *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Issue 6). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Batubara, H. H.. (2021). Media Pembelajaran Digital pada Era Revolusi Industri 4.0. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 1–1
- Literasiologi Literasi Kita Indonesia, J., Idrus Sardi, A., Muchtar, A., Makhshun, T., Pai, M., & Islam Sultan Agung Semarang, U. (n.d.). Flipbook Digital Dalam Pembelajaran : Inovasi Media Pembelajaran Kreatif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v9i4>
- Ma'rifah Setiawati, S., Psi, S., Bimbingan, G., Konseling, D., Negeri, M., & Surabaya, K. (2020). "Helper" Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar ? (Vol. 35, Issue 1).
- Motoh, T. C. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Tolitoli. In *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako* (Vol. 1, Issue 1).
- Muhammad Ilham Qalit, Al-Qodri Mul Ihsan, & Gusmaneli Gusmaneli. (2025). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 66–80. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i3.1774>
- Nadhifah, Y., Zannah, F., Fauziah, N., Masrid, H., Dzulfikri, P. A., Asyhar, A., Yanti, M., Sapiyah, S., Yayu, I., & Hizqiyah, N. (n.d.). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). www.globaleksekitifteknologi.co.id
- Nailatil Karomah, F., Januarga Ramli, Z., & Mas, odi. (2024). Peran dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. 15(2). <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>
- Rahayu, D., Pramadi, R. A., Maspupah, M., & Agustina, T. W. (2021). Penerapan Media

- Pembelajaran Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 2(2), 105–114. <https://doi.org/10.35719/mass.v2i2.66>
- Saputra, N. E., Zumrotun, E., Nichla, S., Attalina, C., Guru, P., Dasar, S., Islam, U., & Jepara, N. U. (2024a). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SDN 2 Kuanyar. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 317–327. <https://jipied.org/index.php/JSP>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susilo, A., Ardianto, B., Romlah, S., Wirdaini, M., Maarif Hasyim Latif, U., & Timur, J. (2023). Implementasi Artificial Intelligence dalam Merdeka Belajar pada Bidang Humaniora, Iptek, dan Sains.
- Sugiyono. (2023). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.
- Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.
- Tafonao, T.. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Tarbiyah, F. (n.d.). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Intan Nurhasana. 2(2), 2021.