

Analisis Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point* terhadap Kegiatan Belajar Peserta Didik

**Vinka Berliana Kesumawijaya¹, Syafira Dwi Syakina², Triana Anggun Saputri³,
Supriyadi⁴, Jody Setya Hermawan⁵**

^{1,2,3,4,5}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

Surel: vinkabee@gmail.com

Abstract

This research aims to analyze the use of PowerPoint learning media on the learning activities of elementary school students, specifically in thematic learning for 4th-grade students at SD Negeri Kota Metro. The research focus is to describe the role of PowerPoint as an interactive medium, the obstacles that arise, and its contribution to student engagement. The research uses a qualitative approach with a narrative method, as it is suitable for describing field experiences and realities in detail. The research subjects are 20 fourth-grade students and their classroom teachers. Data was collected through surveys, interviews, and observations, and then analyzed descriptively and narratively. The research findings indicate that PowerPoint is capable of enhancing students' focus, motivation, and participation. Students are more enthusiastic, actively ask questions, and participate in discussions because the material is presented with a combination of text, images, audio, video, and animation. Teachers are also helped in explaining abstract concepts more concretely through engaging visualizations. However, there are weaknesses such as limited interactivity, potential dependence on visual displays, and the risk of information overload if slides are designed too densely. PowerPoint is an effective, practical, and flexible learning medium for improving the quality of thematic learning. To be more optimal, teachers need to design slides correctly and combine them with other interactive methods, so that learning activities are not only engaging but also meaningful.

Keyword: Needs Analysis, PowerPoint, Thematic Learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran PowerPoint terhadap kegiatan belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri Kota Metro. Fokus penelitian adalah mendeskripsikan peran PowerPoint sebagai media interaktif, hambatan yang muncul, serta kontribusinya terhadap keterlibatan siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode naratif, karena sesuai untuk menggambarkan pengalaman dan realitas lapangan secara rinci. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas IV dan guru kelas. Data dikumpulkan melalui survei, wawancara, dan observasi, kemudian dianalisis secara deskriptif naratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PowerPoint mampu meningkatkan fokus, motivasi, dan partisipasi siswa. Siswa lebih antusias, aktif bertanya, dan terlibat dalam diskusi karena materi disajikan dengan kombinasi teks, gambar, audio, video, dan animasi. Guru juga terbantu dalam menjelaskan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi yang menarik. Namun demikian, terdapat kelemahan seperti keterbatasan interaktivitas, potensi ketergantungan pada tampilan visual, serta risiko kelebihan informasi jika slide dirancang terlalu padat. PowerPoint merupakan media pembelajaran yang efektif, praktis, dan fleksibel dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tematik. Agar lebih optimal, guru perlu merancang slide dengan tepat dan memadukannya dengan metode interaktif lain, sehingga kegiatan belajar tidak hanya menarik tetapi juga bermakna.

Kata Kunci: Analisis Kebutuhan, PowerPoint, Pembelajaran Tematik

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu kemampuan untuk menjamin agar peserta didik dapat hidup sejahtera di masyarakat, meningkatkan dan mengembangkan mutu hidupnya, serta memberikan kontribusi terhadap peningkatan mutu hidup masyarakat dan negaranya (Lazić et al., 2021). Dampak teknologi terhadap pembelajaran tampak pada perubahan dan inovasi yang terjadi ketika media tradisional dialihkan ke teknologi dan sistem informasi. Mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran sangat penting bagi guru (Szymkowiak et al., 2021). Peran guru bukan hanya menjadi sumber pengetahuan, melainkan juga sebagai pembimbing bagi peserta didik. Oleh karena itu, guru wajib inovatif dan kreatif dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan metode, model, strategi, media, dan perangkat pedagogis lainnya.

Menurut Undang-Undang Nomor 2 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2015, aktivitas pembelajaran wajib bersifat interaktif, merangsang, menghibur, menantang, mendorong partisipasi, serta mengembangkan keterampilan, minat, kreativitas, dan kemandirian akademik peserta didik. Jumlah waktu belajar juga harus disesuaikan dengan perkembangan siswa. Sejalan dengan itu, Darling-Hammond et al. (2024) menyebutkan bahwa belajar adalah suatu usaha dalam mengajar siswa. Proses pembelajaran menjadi faktor terpenting untuk meningkatkan kualitas peserta didik karena memungkinkan mereka mengembangkan pemahaman atas pengetahuan tertentu.

Namun kenyataannya, pendidikan modern saat ini masih banyak

menggunakan metode tradisional, yaitu ceramah. Dalam metode ini guru menjadi pusat pembelajaran atau subjek pengajaran, sementara siswa hanya mendengarkan penjelasan tanpa banyak terlibat (Zhussupova & Shadiev, 2023). Hal ini membuat perkembangan siswa terbatas. Banyak siswa cenderung pasif, diam di kelas, bermain sendiri, atau bahkan menyela temannya (Kim Pham et al., 2023). Kondisi tersebut diperburuk oleh kurangnya persiapan sebagian guru, yang menyebabkan siswa semakin kehilangan perhatian terhadap materi yang disampaikan.

Kurangnya variasi metode mengajar membuat pembelajaran tradisional menjadi kurang efektif (Jin et al., 2021). Siswa membutuhkan dukungan materi tambahan untuk memperjelas penjelasan guru. Di sinilah media pembelajaran memegang peran penting. Media massa, misalnya, dapat mempercepat sekaligus meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Tidak hanya memotivasi siswa, tetapi juga membantu menyederhanakan konsep abstrak sesuai dengan tingkat berpikir mereka. Oleh karena itu, perencanaan media pembelajaran harus dilakukan secara sistematis sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Penggunaan media dalam pendidikan dasar menjadi bidang penting yang perlu diperhatikan guru. Media interaktif, misalnya, sangat sesuai untuk siswa sekolah dasar karena dapat memberikan pemahaman melalui objek nyata di berbagai bidang (Daryanes et al., 2023). Kebutuhan akan media yang sederhana, bermanfaat, dan berjangka panjang menjadikannya pilihan tepat dalam meningkatkan pemahaman siswa. Interactive media menjadi salah satu sarana yang menarik dalam pembelajaran

karena membantu siswa memahami materi secara konkret.

Menurut Abbasi et al. (2023), hasil belajar adalah perubahan pada siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai akibat kegiatan belajar. Sejalan dengan itu, Gamage et al. (2021) menjelaskan bahwa hasil belajar meliputi keterampilan, kebiasaan, sikap, pemahaman, pengetahuan, dan nilai yang terbentuk melalui kegiatan pembelajaran. Dari sini dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan tujuan utama pembelajaran, yakni perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dicapai setelah proses belajar berlangsung.

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan membuka peluang untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas proses maupun produk pendidikan. Salah satu bentuk aplikasi teknologi yang efektif adalah Microsoft PowerPoint. León & García-Martínez (2021) menyebutkan bahwa PowerPoint adalah perangkat lunak presentasi yang sederhana, praktis, dan banyak digunakan untuk mendukung pembelajaran. (Barut Tugtekin & Dursun, 2022) juga menekankan keunggulannya dalam menghadirkan materi interaktif berupa teks, gambar, video, hingga tes yang membuat pembelajaran lebih menarik. Dengan demikian, PowerPoint dapat membantu siswa mengatasi kesulitan belajar sekaligus meningkatkan hasil belajar kognitif mereka.

Penggunaan PowerPoint interaktif terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat kedisiplinan belajar. Pratama et al. (2025) menambahkan keunggulan media ini, di antaranya mampu menampilkan objek yang tidak tersedia secara fisik, membantu penguasaan membaca dan

mendengarkan, mengintegrasikan berbagai elemen multimedia, serta menyesuaikan gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik siswa. Dari berbagai uraian tersebut, terlihat jelas bahwa PowerPoint mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian berjudul “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran PowerPoint terhadap Kegiatan Belajar Peserta Didik.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode naratif. Penelitian kualitatif naratif dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yakni mendeskripsikan serta mengungkapkan secara rinci kenyataan-kenyataan yang terjadi pada subjek penelitian (Khoza et al., 2023). Pendekatan naratif berfokus pada pengumpulan cerita, pengalaman, dan penjelasan dari subjek penelitian yang kemudian dianalisis secara mendalam. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menggambarkan fenomena yang tampak di permukaan, tetapi juga mencoba memahami makna yang terkandung di balik pengalaman belajar siswa.

Dalam penelitian ini, narasi digunakan sebagai sarana untuk menyajikan gambaran utuh terkait media pembelajaran, karakteristik siswa, serta metode, strategi, dan materi pembelajaran matematika yang menjadi perhatian utama penelitian. Dengan memanfaatkan pendekatan ini, peneliti dapat memaparkan kondisi nyata di lapangan, khususnya mengenai bagaimana siswa sekolah dasar berinteraksi dengan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan

tujuan utama penelitian kualitatif naratif, yakni menghadirkan "citra" menyeluruh atas fenomena yang diteliti melalui deskripsi kaya dan detail.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas tiga cara, yaitu survei langsung, wawancara, dan observasi. Survei langsung dilakukan untuk memperoleh data awal mengenai kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya PowerPoint. Wawancara dilakukan dengan pendidik dan peserta didik untuk menggali informasi lebih mendalam mengenai strategi pembelajaran yang digunakan, hambatan yang dihadapi, serta pengalaman mereka dalam proses belajar mengajar. Sementara itu, observasi digunakan untuk mengamati secara langsung aktivitas belajar di kelas, termasuk interaksi antara guru, siswa, dan media pembelajaran. Data yang dihasilkan dari ketiga teknik tersebut berbentuk teks naratif, yang menggambarkan secara detail realitas lapangan.

Fokus penelitian ini adalah menggambarkan kebutuhan konten multimedia interaktif berbasis PowerPoint dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Pemilihan fokus ini didasarkan pada kebutuhan akan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2024, dengan lokasi penelitian di salah satu sekolah dasar negeri yang terletak di Kota Metro, Provinsi Lampung. Lokasi ini dipilih karena sekolah tersebut sedang berupaya mengembangkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, sehingga relevan dengan tujuan penelitian.

Pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan teknik purposive

sampling. Teknik ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif, di mana sampel ditentukan berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Ahmad & Wilkins (2025) menegaskan bahwa dalam penelitian kualitatif tidak dikenal random sampling, melainkan purposive sampling yang digunakan untuk mengkaji informasi mendalam serta menjadi dasar penyusunan teori baru. Sejalan dengan hal tersebut, Cash et al. (2022) menjelaskan bahwa purposive sampling merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan aspek-aspek tertentu yang dianggap penting dan sesuai dengan permasalahan penelitian.

Subjek penelitian ini adalah 20 siswa kelas IV di sekolah dasar tersebut. Pemilihan siswa kelas IV didasarkan pada pertimbangan bahwa pada jenjang ini siswa sudah mulai menghadapi materi pembelajaran yang lebih kompleks, termasuk dalam mata pelajaran matematika, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk membantu pemahaman. Jumlah 20 siswa dianggap representatif untuk memperoleh data naratif yang kaya dan mendalam sesuai dengan tujuan penelitian kualitatif.

Selain melibatkan siswa, observasi dan wawancara juga dilakukan terhadap guru yang mengajar di kelas tersebut. Hal ini bertujuan untuk memperoleh data dari dua perspektif sekaligus, yaitu perspektif pendidik dan peserta didik. Dari guru, peneliti memperoleh informasi mengenai metode, strategi, media, serta pengalaman dalam mengajar. Sementara dari siswa, peneliti memperoleh gambaran mengenai karakteristik belajar, kesulitan yang dialami, serta tanggapan mereka terhadap media pembelajaran yang digunakan. Dengan melibatkan

kedua pihak, data yang terkumpul menjadi lebih komprehensif dan dapat menggambarkan situasi pembelajaran secara lebih menyeluruh.

Hasil pengumpulan data melalui observasi dan wawancara diharapkan dapat memberikan gambaran tentang karakteristik peserta didik, metode pembelajaran yang diterapkan guru, strategi yang digunakan dalam mengelola kelas, media pembelajaran yang tersedia, serta materi yang masih sulit dipahami siswa. Seluruh informasi tersebut sangat penting untuk dianalisis dalam rangka menyusun kebutuhan konten multimedia interaktif berbasis PowerPoint. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan deskripsi, tetapi juga rekomendasi yang dapat digunakan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media Pembelajaran *Power Point* Sebagai Sumber Belajar Pada Pembelajaran Tematik

Hasil penelitian yang dilakukan pada 20 siswa kelas IV SD Negeri di Kota Metro, Provinsi Lampung menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar selalu memerlukan interaksi antara guru, siswa, dan media pembelajaran. Interaksi ini terbukti memudahkan siswa dalam menyerap serta memahami isi pelajaran, sekaligus mengurangi rasa bosan saat proses belajar berlangsung. Pada praktik di kelas, interaksi muncul ketika siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dengan merespons materi yang disampaikan

guru. Keadaan ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Penggunaan media interaktif berbasis Microsoft PowerPoint di kelas IV SD Negeri Kota Metro terbukti memberikan dampak positif terhadap suasana belajar. Siswa merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena PowerPoint tidak hanya menyajikan teks, tetapi juga dilengkapi gambar, audio, animasi, maupun video. Kombinasi berbagai unsur tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menarik, dan nyaman bagi siswa. Guru juga dapat memanfaatkan PowerPoint untuk menyajikan informasi, memberikan simulasi, maupun latihan yang memudahkan pemahaman konsep, khususnya pada mata pelajaran matematika yang sering dianggap sulit.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas IV lebih fokus dan antusias saat guru menggunakan PowerPoint dibandingkan saat guru hanya menjelaskan materi secara lisan atau dengan media cetak. Bahkan, beberapa siswa yang biasanya pasif mulai menunjukkan keaktifan dengan bertanya atau menjawab pertanyaan saat materi didukung oleh tampilan visual yang menarik. Kehadiran animasi sederhana serta ilustrasi gambar yang sesuai konteks membuat materi terasa lebih nyata dan mudah diingat. Hal ini memperlihatkan bahwa PowerPoint tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi juga mampu menjadi media pembelajaran interaktif yang mendukung keaktifan belajar siswa.

Dari sisi guru, PowerPoint dianggap sebagai media yang praktis, mudah digunakan, dan memiliki banyak fitur pendukung dalam menyusun bahan ajar. Guru kelas IV SD Negeri Kota

Metro dapat menambahkan gambar, grafik, tabel, bagan, hingga animasi untuk memperjelas konsep yang diajarkan. Selain itu, guru merasa lebih terbantu dalam menyampaikan materi yang kompleks karena PowerPoint mampu menghadirkan representasi visual yang menarik. Guru juga menilai bahwa penggunaan media ini membantu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan menyenangkan tanpa membuat siswa cepat bosan.

Data observasi juga menunjukkan bahwa pembelajaran dengan PowerPoint memberikan efek positif terhadap suasana kelas IV SD Negeri Kota Metro. Siswa tampak lebih bersemangat, perhatian mereka lebih terjaga, dan interaksi antara guru dengan siswa berlangsung lebih baik. Guru dapat mengajukan pertanyaan sambil menunjukkan ilustrasi, sedangkan siswa lebih berani memberikan tanggapan karena merasa terbantu oleh visualisasi yang ditampilkan. Situasi ini memperlihatkan terjadinya timbal balik yang baik antara guru dan siswa, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa kebutuhan akan media pembelajaran berbasis PowerPoint di sekolah dasar, khususnya di kelas IV SD Negeri Kota Metro, sangat besar. Media ini mampu menjawab tantangan guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan PowerPoint, pembelajaran matematika maupun mata pelajaran lain dapat dikemas secara lebih menarik, mendorong keaktifan siswa, serta meningkatkan efektivitas belajar. Temuan ini sekaligus menegaskan bahwa media interaktif sederhana dapat

memberikan kontribusi penting bagi peningkatan kualitas pendidikan dasar.

Kelebihan Media Pembelajaran PowerPoint

1. Kemudahan Penggunaan

PowerPoint dikenal memiliki antarmuka pengguna (user interface) yang sederhana dan mudah dipahami. Guru, termasuk yang belum terbiasa menggunakan teknologi, dapat dengan cepat mempelajari cara membuat presentasi. Fitur-fitur dasar seperti menambahkan teks, gambar, dan bentuk dapat digunakan tanpa memerlukan keterampilan teknis yang rumit. Hal ini menjadikan PowerPoint sebagai media yang ramah pengguna bagi guru sekolah dasar yang membutuhkan media praktis dalam waktu terbatas.

2. Fleksibilitas dan Kustomisasi

PowerPoint menyediakan berbagai template, tema, dan pilihan desain yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Misalnya, guru dapat menggunakan template dengan warna cerah untuk menarik perhatian siswa SD atau menambahkan ikon visual yang sesuai dengan materi matematika. Dengan fleksibilitas ini, guru dapat menciptakan presentasi yang variatif dan tidak monoton sehingga sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang cenderung cepat bosan.

3. Kemampuan Visual yang Kuat

Salah satu keunggulan utama PowerPoint adalah kemampuannya menampilkan visualisasi materi melalui gambar, animasi, audio, dan video. Dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD, guru dapat menampilkan animasi tentang operasi hitung atau grafik sederhana untuk menjelaskan konsep. Visualisasi ini tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga membantu siswa memahami materi yang

abstrak menjadi lebih konkret dan mudah diingat.

4. Integrasi dengan Microsoft Office

PowerPoint terhubung dengan aplikasi lain dalam Microsoft Office, seperti Word dan Excel. Hal ini sangat bermanfaat ketika guru ingin menampilkan tabel data, grafik hasil perhitungan, atau bagan organisasi yang telah dibuat di aplikasi lain. Misalnya, data dalam Excel dapat langsung dimasukkan ke dalam slide PowerPoint untuk memperkaya materi. Integrasi ini menjadikan PowerPoint sebagai media pembelajaran yang lengkap dan mendukung kebutuhan guru.

5. Fitur Kolaborasi

PowerPoint versi terbaru mendukung fitur kolaborasi melalui layanan cloud, seperti OneDrive. Fitur ini memungkinkan beberapa guru untuk menyusun atau memperbaiki presentasi secara bersama-sama meskipun berada di lokasi yang berbeda. Kolaborasi ini sangat membantu dalam pengembangan perangkat ajar berbasis teknologi yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan sekolah.

6. Aksesibilitas Tinggi

File PowerPoint dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk laptop, komputer, tablet, bahkan smartphone. Guru tidak harus selalu menggunakan perangkat sekolah, melainkan dapat menampilkan presentasi melalui proyektor atau bahkan layar televisi pintar. Hal ini mempermudah pembelajaran di berbagai situasi, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Kekurangan Media Pembelajaran PowerPoint

1. Ketergantungan pada Visual

Dalam praktik di kelas IV SD, penggunaan PowerPoint sering membuat guru dan siswa lebih fokus pada tampilan

visual dibandingkan pada substansi materi. Misalnya, siswa lebih tertarik pada animasi bergerak atau warna mencolok daripada memperhatikan konsep matematika yang sedang diajarkan. Ketergantungan ini dapat mengurangi pemahaman siswa terhadap inti materi.

2. Keterbatasan Interaktivitas

Meskipun PowerPoint memiliki fitur interaktif sederhana (seperti hyperlink atau tombol navigasi), namun fungsinya masih terbatas dibandingkan platform pembelajaran berbasis digital lainnya. Guru hanya bisa menambahkan kuis sederhana, tetapi tidak bisa membuat sistem penilaian otomatis atau aktivitas kolaboratif langsung dalam slide. Akibatnya, keterlibatan siswa masih belum maksimal jika hanya mengandalkan PowerPoint.

3. Potensi Overload Informasi

Salah satu kelemahan umum adalah kecenderungan guru memasukkan terlalu banyak teks atau gambar ke dalam satu slide. Hal ini dapat membingungkan siswa kelas IV yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret (Piaget). Misalnya, slide yang penuh dengan teks membuat siswa kesulitan memahami inti materi, bahkan mengurangi fokus mereka.

4. Keterbatasan dalam Penyampaian Naratif

Guru sering kali terlalu bergantung pada slide saat mengajar, sehingga interaksi verbal dengan siswa berkurang. Fokus guru lebih banyak pada membaca isi slide daripada berkomunikasi langsung dengan siswa. Akibatnya, elemen naratif atau cerita yang seharusnya memperkuat pemahaman siswa menjadi kurang menonjol. Hal ini bisa membuat pembelajaran terasa kaku dan monoton.

5. Masalah Kompatibilitas

Tidak jarang file PowerPoint yang dibuat di satu perangkat tidak dapat dibuka dengan baik di perangkat lain karena perbedaan versi aplikasi atau sistem operasi. Misalnya, animasi atau font tertentu hilang ketika dibuka di komputer sekolah. Kondisi ini bisa mengganggu kelancaran pembelajaran, terutama jika guru tidak menyiapkan alternatif media lain.

Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint dalam pembelajaran tematik di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kota Metro menunjukkan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa. Temuan penelitian ini mengonfirmasi bahwa media pembelajaran bukan hanya sekadar alat bantu, melainkan jembatan yang memfasilitasi siswa untuk lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahim et al. (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang mampu menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga lebih efektif dan efisien. Dalam konteks pembelajaran tematik, di mana siswa dituntut untuk mengaitkan berbagai konsep dari mata pelajaran yang berbeda, PowerPoint membantu guru menyajikan materi secara lebih runtut, visual, dan menyenangkan, sehingga mengurangi kebosanan sekaligus meningkatkan perhatian siswa. Penelitian Yu & Zadorozhnyy (2022) juga menegaskan bahwa penggunaan media berbasis presentasi digital dapat menstimulasi minat belajar sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa di sekolah dasar.

Selain meningkatkan interaksi, PowerPoint juga terbukti menumbuhkan motivasi dan fokus belajar siswa. Siswa

lebih tertarik dan antusias karena PowerPoint memungkinkan penyajian materi dengan kombinasi teks, gambar, audio, video, dan animasi. Unsur-unsur multimedia tersebut mampu menghidupkan suasana kelas serta membuat pembelajaran terasa lebih kontekstual. Misalnya, dalam pembelajaran matematika, guru dapat menampilkan animasi operasi hitung atau grafik sederhana yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Hal ini mendukung Dash (2023) dalam *Cone of Experience*, yang menjelaskan bahwa pengalaman belajar akan lebih bermakna jika siswa dilibatkan melalui media visual dan audio. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rozali & Ramadan (2021) yang menyatakan bahwa media PowerPoint dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa sekolah dasar karena mampu menyajikan konsep abstrak menjadi lebih konkret. Dengan demikian, PowerPoint tidak sekadar menjadi alat presentasi, tetapi juga sumber belajar interaktif yang memperkuat pemahaman konsep siswa.

Dari hasil observasi, penggunaan PowerPoint juga berdampak pada keaktifan siswa dalam pembelajaran. Siswa yang biasanya pasif menjadi lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan, bahkan berdiskusi ketika materi didukung oleh visualisasi yang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa PowerPoint mampu menciptakan pembelajaran yang partisipatif. Penelitian Reinita et al. (2024) mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa media interaktif digital, termasuk PowerPoint, mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Lebih lanjut, aktivitas belajar yang menekankan pada partisipasi aktif sesuai dengan teori konstruktivisme Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi

sosial dalam membangun pengetahuan. Dengan kata lain, PowerPoint memberikan ruang bagi siswa untuk tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, melainkan juga terlibat aktif dalam proses belajar.

Dari sisi guru, PowerPoint dianggap sebagai media praktis dan fleksibel. Guru dapat menyusun bahan ajar dengan cepat, menambahkan gambar, tabel, bagan, atau grafik sesuai kebutuhan, serta menyesuaikan tampilan agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Aifan (2022) yang menyebutkan bahwa PowerPoint membantu guru dalam merancang pembelajaran yang lebih terstruktur, efektif, dan mudah dipahami siswa. Guru merasa terbantu terutama dalam menjelaskan materi kompleks yang membutuhkan representasi visual. Namun demikian, terdapat kelemahan yang perlu diperhatikan, yaitu kecenderungan guru untuk terlalu fokus pada slide sehingga interaksi verbal dengan siswa berkurang. Hal ini sesuai dengan temuan Lindenberg (2025), bahwa penggunaan PowerPoint yang tidak seimbang dapat membuat pembelajaran terkesan monoton jika guru hanya membaca teks dari slide. Dengan demikian, kreativitas guru sangat diperlukan agar PowerPoint tidak hanya menjadi alat penyaji materi, tetapi juga media yang mendorong keterlibatan siswa.

Efektivitas penggunaan PowerPoint dalam penelitian ini juga terlihat dari peningkatan suasana kelas yang kondusif dan interaktif. Siswa lebih bersemangat, perhatian lebih terjaga, dan interaksi antara guru dan siswa berjalan lebih baik. Hal ini sejalan dengan penelitian Zhao & Wang (2025), yang menemukan bahwa penggunaan

PowerPoint dalam pembelajaran tematik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi kebosanan siswa. Namun, keterbatasan PowerPoint juga tampak, seperti ketergantungan pada visual yang dapat membuat siswa lebih fokus pada tampilan daripada isi materi, serta potensi *information overload* jika slide berisi terlalu banyak teks atau gambar. Menurut Keshavarz et al. (2022) dalam teori *Multimedia Learning*, pembelajaran akan efektif jika informasi disajikan dengan prinsip kesederhanaan dan kejelasan, sehingga guru harus memperhatikan desain slide agar tidak membebani kapasitas kognitif siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa media PowerPoint memiliki potensi besar sebagai sumber belajar dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar, khususnya di kelas IV SD Negeri Kota Metro. Media ini mampu menjawab kebutuhan guru untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Kelebihan PowerPoint seperti kemudahan penggunaan, fleksibilitas desain, kekuatan visual, serta integrasi dengan aplikasi lain menjadikannya media pembelajaran yang efektif. Namun, kelemahan seperti keterbatasan interaktivitas, ketergantungan pada visual, serta potensi monoton tetap perlu diantisipasi. Dengan pemanfaatan yang tepat, PowerPoint dapat menjadi media yang memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan keaktifan siswa, sekaligus mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari analisis penggunaan media pembelajaran Power

Point terhadap kegiatan belajar peserta didik menunjukkan bahwa media ini mampu memberikan dampak positif pada proses pembelajaran karena dapat menyajikan materi secara lebih jelas, terstruktur, dan menarik melalui kombinasi teks, gambar, grafik, animasi, serta elemen multimedia lainnya. Hal tersebut tidak hanya membantu memvisualisasikan informasi yang sulit dijelaskan secara lisan, tetapi juga meningkatkan minat, perhatian, serta pemahaman peserta didik dengan menyesuaikan berbagai gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Hasilnya, penggunaan media audiovisual berbantuan Power Point berkontribusi pada peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Meskipun demikian, agar penggunaan Power Point benar-benar efektif, guru perlu memperhatikan desain dan penyajian materi, menghindari kelebihan teks atau animasi yang dapat mengganggu fokus, serta mengombinasikannya dengan metode pembelajaran interaktif sehingga kegiatan belajar tidak hanya menarik tetapi juga mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Abbasi, M., Shirazi, M., Torkmandi, H., Homayoon, S., & Abdi, M. (2023). Impact of teaching, learning, and assessment of medical law on cognitive, affective and psychomotor skills of medical students: a systematic review. *BMC Medical Education*, 23(1), 703. <https://doi.org/10.1186/s12909-023-04695-2>
- Ahmad, M., & Wilkins, S. (2025). Purposive sampling in qualitative research: a framework for the entire journey. *Quality & Quantity*, 59(2), 1461–1479. <https://doi.org/10.1007/s11135-024-02022-5>
- Aifan, H. (2022). Implementing a project-based collaborative learning approach using PowerPoint to improve students' 21st-century skills. *E-Learning and Digital Media*, 19(3), 258–273. <https://doi.org/10.1177/20427530211030642>
- Barut Tugtekin, E., & Dursun, O. O. (2022). Effect of animated and interactive video variations on learners' motivation in distance Education. *Education and Information Technologies*, 27(3), 3247–3276. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10735-5>
- Cash, P., Isaksson, O., Maier, A., & Summers, J. (2022). Sampling in design research: Eight key considerations. *Design Studies*, 78, 101077. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2021.101077>
- Darling-Hammond, L., Schachner, A. C. W., Wojcikiewicz, S. K., & Flook, L. (2024). Educating teachers to enact the science of learning and development. *Applied Developmental Science*, 28(1), 1–21. <https://doi.org/10.1080/10888691.2022.2130506>
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Heliyon*,

9(4).

- Dash, M. (2023). Cone of Experience. In *AECT at 100* (pp. 136–144). BRILL.
https://doi.org/10.1163/9789004682580_010
- Gamage, K. A. A., Dehideniya, D., & Ekanayake, S. Y. (2021). The role of personal values in learning approaches and student achievements. *Behavioral Sciences*, *11*(7), 102.
- Jin, Y. Q., Lin, C.-L., Zhao, Q., Yu, S.-W., & Su, Y.-S. (2021). A Study on Traditional Teaching Method Transferring to E-Learning Under the Covid-19 Pandemic: From Chinese Students' Perspectives. *Frontiers in Psychology*, *12*.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.632787>
- Keshavarz, H., Fallahnia, S., & Hamdi, F. (2022). How university instructors apply the design principles for electronic courses: a comparative study based on Richard Mayer's model on multimedia learning. *The International Journal of Information and Learning Technology*, *39*(4), 319–339.
<https://doi.org/10.1108/IJILT-11-2021-0173>
- Khoa, B. T., Hung, B. P., & Brahmi, M. H. (2023). Qualitative research in social sciences: data collection, data analysis and report writing. *International Journal of Public Sector Performance Management*, *12*(1/2), 187–209.
<https://doi.org/10.1504/IJPSPM.2023.132247>
- Kim Pham, C., Chong, S. L., & Wan, R. (2023). A Phenomenographic Research Study of Students' Conceptions of Silence in Face-to-Face English as a Foreign Language Learning. *Sage Open*, *13*(4).
<https://doi.org/10.1177/21582440231216343>
- Lazić, Z., Đorđević, A., & Gazizulina, A. (2021). Improvement of Quality of Higher Education Institutions as a Basis for Improvement of Quality of Life. *Sustainability*, *13*(8), 4149.
<https://doi.org/10.3390/su13084149>
- León, S. P., & García-Martínez, I. (2021). Impact of the provision of PowerPoint slides on learning. *Computers & Education*, *173*, 104283.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104283>
- Lindenberg, D. (2025). Logico-semantic relations between spoken text and slides' visual elements in student presentations conducted online in the English as a Foreign Language context. *Visual Communication*, *24*(2), 319–345.
<https://doi.org/10.1177/14703572231180215>
- Pratama, Y., Pratiwi, W. R., & Saehu, A. (2025). Students' Experiences with English Movies for Vocabulary Development and Motivation Based on Learning Style. *Journal of Education of English as a Foreign Language*, *8*(1), 21–46.
<https://doi.org/10.21776/ub.educafl.2025.008.01.02>
- Rahim, F. R., Sari, S. Y., Sundari, P. D., Aulia, F., & Fauza, N. (2022). Interactive design of physics learning media: The role of teachers and students in a teaching

- innovation. *Journal of Physics: Conference Series*, 2309(1), 012075.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/2309/1/012075>
- Reinita, Mifthahul Jannah, & Ferdian Admil Sandika. (2024). Interactive PowerPoint Media on Thematic Learning in Primary School. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(2), 269–276.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v11i2.60259>
- Rozali, D., & Ramadan, Z. H. (2021). Learning Heat and Its Transfer with Power Point Learning Media for Grade V Students of Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 98.
<https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.35493>
- Szymkowiak, A., Melović, B., Dabić, M., Jeganathan, K., & Kundi, G. S. (2021). Information technology and Gen Z: The role of teachers, the internet, and technology in the education of young people. *Technology in Society*, 65, 101565.
<https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2021.101565>
- Yu, B., & Zadorozhnyy, A. (2022). Developing students' linguistic and digital literacy skills through the use of multimedia presentations. *ReCALL*, 34(1), 95–109.
<https://doi.org/10.1017/S0958344021000136>
- Zhao, X., & Wang, D. (2025). Unpacking the Antecedents of Boredom and Its Impact on University Learners' Engagement in Languages Other Than English: A Qualitative Study in the Distance Online Learning Context. *International Journal of Applied Linguistics*, 35(3), 1121–1133.
<https://doi.org/10.1111/ijal.12680>
- Zhussupova, R., & Shadiev, R. (2023). Digital storytelling to facilitate academic public speaking skills: case study in culturally diverse multilingual classroom. *Journal of Computers in Education*, 10(3), 499–526.
<https://doi.org/10.1007/s40692-023-00259-x>