EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan
E-ISSN: 3031-0709
Website: https://j-edu.org/index.php/
VOLUME 4, ISSUE 1, 2026

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN ANIMASI POWERPOINT PADA MATA PELAJARAN PKN DI KELAS IV SD RUMALUSI KABUPATEN SERAM BAGIAN TIMUR

Martha Rumagiar[1], Titus Gaite[2], Ode Abdurrachman[3]

Universitas Pattimura

Email Korespondensi: *martharumagiar27@gmail.com*

ABSTRAK

Transformasi pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital mendorong guru untuk memilih media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi pembelajaran menggunakan animasi PowerPoint pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di kelas IV SD Rumalusi Kabupaten Seram Bagian Timur, dengan perhatian khusus pada proses implementasi, pengalaman belajar siswa, keaktifan, pemahaman materi, serta hambatan yang dihadapi guru. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara tematik melalui proses pengodean, kategorisasi, pembentukan tema, dan verifikasi silang antarsumber. Temuan menunjukkan bahwa animasi PowerPoint dimanfaatkan sebagai media visual untuk menyajikan materi PKN melalui kombinasi teks, gambar, warna, dan animasi. Penggunaan media tersebut dipersepsikan membantu menarik perhatian siswa, mengurangi kejenuhan, mendorong keberanian berpartisipasi, serta membantu mengonkretkan materi yang bersifat abstrak. Namun, implementasi tidak terlepas dari kondisi kontekstual berupa keterbatasan listrik dan perangkat pembelajaran. Guru merespons kondisi tersebut melalui penggunaan media alternatif dan penyesuaian strategi pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa nilai pedagogis animasi PowerPoint tidak semata-mata terletak pada teknologi, tetapi pada kemampuan guru mengintegrasikannya dengan tujuan, materi, karakteristik siswa, dan kondisi sekolah.

Kata Kunci: *animasi PowerPoint; pembelajaran PKN; media pembelajaran; sekolah dasar; penelitian kualitatif.*

ABSTRACT

The transformation of learning through digital technology encourages teachers to select media capable of providing learning experiences that are more concrete, engaging, and suited to the characteristics of elementary school students. This study aims to describe the implementation of instruction using PowerPoint animations in Civics Education (PKN) classes for fourth-grade students at SD Rumalusi, East Seram Regency, focusing specifically on the implementation process, student learning experiences, active participation, comprehension of the material, and the challenges faced by the teacher. A qualitative approach with a case study design was employed. Data were collected

through interviews, observations, and documentation, then analyzed thematically through processes of coding, categorization, theme formation, and cross-source verification. The findings indicate that PowerPoint animations were utilized as visual media to present Civics material through a combination of text, images, colors, and animation. The use of this medium was perceived to capture student attention, alleviate boredom, encourage participation, and help concretize abstract concepts. However, implementation was influenced by contextual constraints, specifically limited electricity and instructional equipment. The teacher responded to these conditions by using alternative media and adjusting instructional strategies. This study demonstrates that the pedagogical value of PowerPoint animations lies not merely in the technology itself, but in the teacher's ability to integrate it with learning objectives, content, student characteristics, and school conditions.
Keywords: *PowerPoint animation; Civics Education (PKN); instructional media; elementary school; qualitative research.*

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah cara pengetahuan disajikan dan diakses dalam pendidikan. Di tingkat sekolah dasar, perkembangan tersebut terlihat dari semakin luasnya penggunaan media visual, multimedia interaktif, animasi, video, dan berbagai sumber belajar digital. Literatur mutakhir menunjukkan bahwa media digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih multimodal karena memungkinkan teks, gambar, animasi, audio, dan bentuk representasi lainnya digunakan secara terpadu. Namun, peningkatan penggunaan teknologi tidak dengan sendirinya menghasilkan pembelajaran bermakna. Nilai pedagogis teknologi sangat bergantung pada bagaimana guru menghubungkan fitur media dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta konteks pembelajaran. Kajian mengenai media interaktif di sekolah dasar juga menunjukkan peningkatan perhatian akademik terhadap multimedia dan animasi dalam beberapa tahun terakhir, tetapi persoalan desain pedagogis dan kesesuaian media dengan kebutuhan peserta didik tetap menjadi isu penting (Sari et al., 2026; Astuti et al., 2026; Kasuma et al., 2026; Nurohmah & Wuryandani, 2026; Biahimo et al., 2026; Soriano et al., 2026).

Dalam konteks pembelajaran sekolah dasar, kebutuhan terhadap media visual menjadi semakin relevan karena peserta didik masih berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pengalaman konkret dan representasi yang mudah diamati. Materi pembelajaran yang hanya disampaikan secara verbal berpotensi membuat konsep tertentu sulit dipahami, khususnya ketika materi memiliki karakter abstrak. Prinsip pembelajaran multimedia menjelaskan bahwa informasi dapat diproses melalui representasi verbal dan visual, sehingga integrasi keduanya secara terencana berpotensi membantu peserta didik membangun pemahaman. Penelitian mutakhir mengenai media animasi di pendidikan dasar memperlihatkan bahwa animasi dapat mendukung keterlibatan dan pemahaman apabila digunakan secara terarah, bukan hanya sebagai ornamen visual (Satriya & Fahyuni, 2025; Ode, A., & Tazkiyah Navysah, A.,2025; Nursanti et al., 2026; Khairunnisa & Rohmani, 2026; Bali & Riandani, 2026; Maulana et al., 2026; Sari et al., 2026)

Permasalahan tersebut memiliki arti khusus dalam pembelajaran PKN. PKN tidak hanya berorientasi pada penguasaan informasi, tetapi juga berkaitan dengan pembentukan pemahaman mengenai nilai, norma, tanggung jawab, hak dan kewajiban, kehidupan bersama, serta identitas kewarganegaraan.

Konsep-konsep tersebut sering kali membutuhkan ilustrasi dan konteks konkret agar dapat dipahami oleh siswa sekolah dasar. Dalam situasi demikian, media animasi PowerPoint dapat berfungsi sebagai jembatan representasional yang menghubungkan konsep dengan gambar, contoh, urutan peristiwa, dan situasi yang dekat dengan pengalaman siswa. Studi mengenai inovasi media digital pada pembelajaran ilmu sosial dan kewarganegaraan menunjukkan pentingnya representasi visual dan interaktivitas untuk membantu peserta didik menghubungkan materi dengan pengalaman belajar mereka (Saputri et al., 2025; Nurhaliza et al., 2025; Nurohmah & Wuryandani, 2026; Lestari et al., 2026; Kasuma et al., 2026; Priliani et al., 2026).

Dalam praktiknya, persoalan pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya berkaitan dengan pilihan media, tetapi juga dengan kondisi nyata tempat pembelajaran berlangsung. Sekolah dengan keterbatasan infrastruktur digital menghadapi persoalan yang berbeda dibandingkan sekolah dengan akses teknologi yang relatif memadai. Ketersediaan listrik, LCD/proyektor, perangkat komputer, kemampuan guru, serta kesiapan teknis dapat menentukan apakah media digital dapat digunakan secara konsisten. Literatur terbaru tentang kompetensi multimedia guru menunjukkan bahwa integrasi teknologi membutuhkan kemampuan pedagogis dan teknis secara bersamaan. Dengan demikian, penelitian mengenai media digital perlu melihat teknologi bukan sebagai objek yang berdiri sendiri, melainkan sebagai bagian dari ekosistem pembelajaran yang melibatkan guru, siswa, perangkat, lingkungan, dan strategi adaptasi (Soriano et al., 2026; Fath et al., 2026; Afandi & Musaddad, 2026; Dewi et al., 2026; Ranzato et al., 2025; Babalola et al., 2025).

Observasi awal dan informasi yang diperoleh dalam konteks penelitian menunjukkan bahwa penggunaan animasi PowerPoint pada pembelajaran PKN di kelas IV SD Rumalusi menjadi salah satu upaya guru menghadirkan variasi pembelajaran. Media digunakan untuk memadukan materi tertulis dengan gambar, warna, dan animasi sehingga penyampaian materi tidak hanya berlangsung melalui penjelasan verbal. Dalam pengalaman pembelajaran yang diamati, penggunaan media tersebut berkaitan dengan perhatian dan antusiasme siswa serta munculnya respons verbal berupa pertanyaan dan jawaban. Pada saat yang sama, kondisi sarana seperti listrik dan perangkat proyeksi menjadi faktor yang dapat menghambat kontinuitas penggunaan media. Temuan semacam ini penting karena memperlihatkan bahwa praktik integrasi teknologi di sekolah dasar berlangsung melalui proses negosiasi antara potensi pedagogis media dan kondisi lokal sekolah.

Meskipun studi mengenai multimedia dan animasi terus berkembang, sebagian penelitian terdahulu masih dominan mengevaluasi efektivitas media melalui pendekatan eksperimen, pengembangan produk, atau pengukuran hasil belajar. Pendekatan tersebut penting, tetapi belum sepenuhnya menjelaskan bagaimana guru mengalami proses implementasi media, bagaimana siswa memaknai pengalaman belajar tersebut, bagaimana media berinteraksi dengan praktik pedagogis, dan bagaimana keterbatasan infrastruktur dinegosiasikan dalam konteks sekolah dasar yang spesifik. Literatur mutakhir bahkan menunjukkan bahwa kajian media interaktif semakin luas, tetapi masih diperlukan penelitian yang memberi perhatian terhadap konteks, pengalaman pengguna, kompetensi guru, dan kondisi implementasi secara

simultan (Astuti et al., 2026; Diens et al., 2026; Fitriyani et al., 2026; Soriano et al., 2026; Nisa et al., 2026; Lestari et al., 2026).

Atas dasar kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan memahami implementasi pembelajaran animasi PowerPoint pada mata pelajaran PKN di kelas IV SD Rumalusi Kabupaten Seram Bagian Timur. Fokus penelitian diarahkan pada proses penggunaan media oleh guru, pengalaman dan respons siswa, kontribusinya terhadap pemahaman dan partisipasi dalam pembelajaran, serta hambatan dan strategi adaptif yang muncul dalam konteks sekolah. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memperkaya pemahaman mengenai integrasi teori pembelajaran multimedia dan perspektif konstruktivistik dalam konteks pembelajaran PKN sekolah dasar. Secara praktis, penelitian ini memberikan gambaran mengenai bagaimana media sederhana seperti PowerPoint dapat dimanfaatkan secara pedagogis dalam lingkungan sekolah yang memiliki keterbatasan sumber daya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Desain tersebut dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman mendalam terhadap implementasi animasi PowerPoint sebagai fenomena pembelajaran yang berlangsung dalam konteks alamiahnya. Studi kasus memungkinkan peneliti tidak memisahkan penggunaan media dari kondisi kelas, karakteristik siswa, praktik guru, maupun keterbatasan fasilitas sekolah. Dengan demikian, fokus penelitian bukan menguji pengaruh animasi secara statistik, melainkan memahami bagaimana media digunakan, bagaimana pengalaman tersebut dimaknai oleh partisipan, serta faktor apa yang membentuk implementasinya.

Penelitian dilaksanakan di SD Rumalusi, Kabupaten Seram Bagian Timur, pada periode penelitian selama september hingga Desember 2025. Lokasi dipilih secara purposif karena sekolah tersebut menjadi konteks aktual penggunaan animasi PowerPoint dalam pembelajaran PKN kelas IV. Pemilihan lokasi memungkinkan penelitian mengamati integrasi teknologi dalam konteks sekolah yang memiliki karakteristik sumber daya dan lingkungan pembelajaran.

Partisipan dipilih menggunakan *purposive sampling*, dengan kriteria: (1) terlibat langsung dalam pembelajaran PKN kelas IV; (2) memiliki pengalaman mengenai penggunaan media animasi PowerPoint; dan (3) mampu memberikan informasi yang relevan terhadap fokus penelitian. Kelompok informan meliputi kepala sekolah sebagai informan institusional, guru sebagai pelaksana pembelajaran, dan siswa kelas IV sebagai penerima pengalaman pembelajaran. Jumlah final informan harus disesuaikan dengan daftar informan dan transkrip asli skripsi sebelum artikel disubmit, agar tidak terdapat ketidaksesuaian data.

Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk memperoleh pengalaman dan persepsi guru, kepala sekolah, dan siswa mengenai penggunaan animasi PowerPoint. Observasi digunakan untuk melihat secara langsung bagaimana guru menggunakan media, bagaimana siswa memberikan respons, dan bagaimana interaksi pembelajaran

berlangsung. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi informasi melalui bahan ajar, tampilan PowerPoint, foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan dokumen relevan lainnya.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan metode. Informasi dari guru dibandingkan dengan keterangan siswa dan kepala sekolah, sementara hasil wawancara dibandingkan dengan hasil observasi dan dokumentasi. Peneliti juga menggunakan *member checking* terhadap informasi penting untuk memastikan bahwa interpretasi tidak menyimpang dari maksud partisipan. Seluruh tahapan pengumpulan dan analisis data didokumentasikan dalam bentuk catatan penelitian sebagai *audit trail*. Pendekatan tersebut sejalan dengan prinsip transparansi dalam penelitian kualitatif kontemporer.

Analisis data dilakukan secara iteratif. Data wawancara ditranskripsikan, kemudian dibaca berulang untuk mengidentifikasi unit-unit makna. Selanjutnya peneliti melakukan pengodean awal, mengelompokkan kode yang memiliki kesamaan makna ke dalam kategori, kemudian mengembangkan kategori menjadi tema. Tema yang terbentuk dibandingkan kembali dengan data mentah dan diverifikasi melalui triangulasi. Proses tersebut menghasilkan tema mengenai implementasi media, pengalaman belajar, partisipasi siswa, pemahaman materi, hambatan infrastruktur, dan strategi adaptif guru.

Tabel 1. Matriks Analisis Data

Data empiris	Kode awal	Kategori	Tema
Gambar bergerak menarik perhatian	Daya tarik visual	Karakteristik media	Implementasi media
Siswa tidak mudah bosan	Pengalaman positif	Pengalaman afektif	Pengalaman belajar
Siswa lebih memperhatikan	Fokus	Perhatian	Pengalaman belajar
Siswa bertanya/menjawab	Partisipasi	Keaktifan	Partisipasi siswa
Gambar membantu memahami	Bantuan visual	Pemahaman	Pemahaman PKN
Listrik mati	Gangguan listrik	Infrastruktur	Hambatan
Guru menggunakan papan tulis	Media alternatif	Adaptasi	Strategi guru

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Animasi PowerPoint dalam Pembelajaran PKN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa animasi PowerPoint digunakan guru sebagai media pendukung untuk menyajikan materi PKN secara lebih visual. Materi yang semula disampaikan melalui penjelasan verbal dan tulisan dikombinasikan dengan gambar, warna, susunan slide, dan animasi. Penggunaan tersebut memperlihatkan bahwa guru tidak menempatkan PowerPoint sebagai pengganti penjelasan, tetapi sebagai alat bantu yang dipadukan dengan komunikasi langsung.

Dari perspektif guru, penggunaan animasi membantu memberikan variasi dalam proses pembelajaran. Media memberikan titik fokus visual yang dapat diarahkan kepada siswa ketika guru

menjelaskan materi. Dengan demikian, implementasi media merupakan bagian dari strategi pedagogis guru, bukan aktivitas teknologi yang berdiri sendiri.

Animasi PowerPoint dan Pengalaman Belajar Siswa

Tema kedua berkaitan dengan pengalaman afektif siswa. Data menunjukkan adanya persepsi bahwa pembelajaran menggunakan animasi lebih menarik dan tidak monoton. Visualisasi memberikan rangsangan yang berbeda dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal.

Tabel 2. Tema Pengalaman Belajar Siswa

Tema	Indikator empiris	Sumber data
Ketertarikan	Memperhatikan tampilan media	Observasi/wawancara
Antusiasme	Respons positif selama pembelajaran	Observasi/wawancara
Pengurangan kejenuhan	Siswa menyatakan pembelajaran tidak membosankan	Wawancara
Fokus	Perhatian lebih terarah pada materi	Observasi

Temuan ini memperlihatkan bahwa pengalaman belajar siswa tidak hanya berkaitan dengan isi materi, tetapi juga dengan cara materi tersebut direpresentasikan. Animasi berperan sebagai stimulus visual yang membuat proses penyampaian materi lebih variatif.

Keaktifan dan Partisipasi Siswa

Temuan berikutnya berkaitan dengan partisipasi. Dalam pembelajaran yang menggunakan animasi, siswa menunjukkan respons berupa pertanyaan, jawaban, dan keterlibatan dalam pembicaraan kelas. Visualisasi dapat memberikan titik acuan bersama sehingga siswa memiliki sesuatu yang dapat diamati sebelum memberikan respons.

Hal tersebut penting dalam pembelajaran PKN karena proses pembelajaran idealnya tidak berhenti pada penerimaan informasi. Siswa perlu memperoleh kesempatan untuk menyampaikan pendapat, memberikan jawaban, dan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Tabel 3. Matriks Temuan Partisipasi

Bentuk partisipasi	Bentuk perilaku yang diamati	Makna
Bertanya	Mengajukan pertanyaan tentang materi	Keberanian berkomunikasi
Menjawab	Memberikan jawaban ketika guru bertanya	Keterlibatan kognitif
Berdiskusi	Merespons pertanyaan/pendapat	Interaksi sosial
Berpendapat	Menyampaikan pemahaman	Konstruksi makna

Visualisasi dan Pemahaman Materi PKN

Salah satu temuan utama penelitian adalah persepsi bahwa visualisasi membantu siswa memahami materi. Materi PKN tertentu memiliki konsep yang tidak selalu mudah dibayangkan hanya melalui definisi. Gambar dan animasi memberikan bentuk representasi yang memungkinkan siswa menghubungkan konsep dengan situasi yang lebih konkret.

Temuan ini tidak berarti bahwa animasi secara otomatis menyebabkan peningkatan pemahaman. Dalam perspektif kualitatif, yang ditemukan adalah pengalaman dan persepsi partisipan serta perilaku pembelajaran yang menunjukkan fungsi pendukung media terhadap proses memahami materi. Distingsi tersebut penting agar kesimpulan penelitian tidak melampaui bukti yang tersedia.

Hambatan Infrastruktur dan Strategi Adaptif Guru

Implementasi media digital juga memperlihatkan adanya keterbatasan kontekstual. Gangguan listrik dan keterbatasan perangkat proyeksi dapat menyebabkan penggunaan PowerPoint tidak selalu berjalan sesuai rencana. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa teknologi pendidikan selalu berada dalam lingkungan material tertentu.

Menariknya, hambatan tersebut tidak selalu menghentikan pembelajaran. Guru menggunakan strategi alternatif seperti kembali menggunakan papan tulis dan penjelasan langsung. Temuan ini menunjukkan adanya kemampuan adaptasi guru dalam mempertahankan tujuan pembelajaran ketika perangkat teknologi tidak dapat digunakan.

Tabel 4. Hambatan dan Strategi Adaptasi

Hambatan	Dampak terhadap pembelajaran	Strategi guru
Listrik tidak stabil	Media digital tidak dapat ditampilkan	Menggunakan media manual
Keterbatasan LCD/proyektor	Penggunaan media tidak selalu optimal	Penyesuaian penggunaan perangkat
Kondisi teknis	Rencana pembelajaran berubah	Fleksibilitas strategi
Keterbatasan sumber daya	Pilihan media terbatas	Memadukan teknologi dan media konvensional

DISKUSI

Animasi sebagai Representasi Visual dalam Pembelajaran

Temuan bahwa animasi membantu menarik perhatian dan membuat pembelajaran lebih variatif sejalan dengan perspektif pembelajaran multimedia. Integrasi gambar dan animasi memungkinkan informasi direpresentasikan melalui saluran visual yang melengkapi penjelasan verbal. Literatur terbaru di pendidikan dasar menunjukkan kecenderungan yang sama: media visual dan animasi dapat mendukung

keterlibatan apabila dirancang berdasarkan tujuan pedagogis (Satriya & Fahyuni, 2025; Khairunnisa & Rohmani, 2026; Sari et al., 2026).

Namun, temuan penelitian ini memberikan nuansa penting. Pada konteks SD Rumalusi, manfaat media tidak muncul semata-mata karena PowerPoint memiliki animasi. Guru tetap memegang peran sentral dalam menjelaskan materi, mengarahkan perhatian, mengajukan pertanyaan, dan menghubungkan tampilan visual dengan konsep PKN. Dengan demikian, temuan lebih tepat dipahami melalui perspektif integrasi teknologi-pedagogi daripada determinisme teknologi.

Partisipasi Siswa sebagai Proses Konstruksi Makna

Munculnya pertanyaan, jawaban, dan diskusi memperlihatkan bahwa media dapat berfungsi sebagai pemicu interaksi. Hal ini sejalan dengan perspektif konstruktivistik bahwa pembelajaran terjadi ketika siswa menghubungkan pengalaman baru dengan pengetahuan sebelumnya melalui aktivitas mental dan sosial.

Temuan ini memperluas penelitian sebelumnya yang banyak mengukur efektivitas media melalui hasil belajar. Dalam konteks penelitian ini, nilai media terlihat dalam proses: siswa memperoleh stimulus visual, memberikan respons, berinteraksi dengan guru, dan membangun pemahaman. Perspektif tersebut mendukung penelitian yang menempatkan interaktivitas dan visualisasi sebagai bagian dari pengalaman belajar, bukan hanya sebagai instrumen peningkatan skor.

Konteks Lokal sebagai Faktor Implementasi

Keterbatasan listrik dan perangkat menunjukkan bahwa implementasi teknologi tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial-material sekolah. Penelitian mengenai kompetensi multimedia guru menunjukkan bahwa kemampuan menggunakan teknologi harus dipahami bersama dengan lingkungan yang memungkinkan teknologi tersebut digunakan (Soriano et al., 2026). Temuan di SD Rumalusi memperlihatkan bentuk konkret dari persoalan tersebut.

Dengan demikian, penelitian ini menawarkan perspektif bahwa transformasi digital di sekolah dasar tidak selalu berbentuk digitalisasi penuh. Dalam konteks keterbatasan sumber daya, praktik yang lebih realistis adalah *hybrid adaptability*, yaitu kemampuan guru berpindah antara media digital dan konvensional sesuai kondisi pembelajaran.

Kontribusi Teoretis

Secara teoretis, penelitian mempertemukan tiga perspektif. Pertama, teori pembelajaran multimedia menjelaskan fungsi representasi visual. Kedua, konstruktivisme menjelaskan aktivitas siswa dalam membangun pemahaman. Ketiga, TPACK menjelaskan posisi guru sebagai pengintegrasi teknologi, pedagogi, dan materi.



Gambar 1. Model Tematik Implementasi Animasi PowerPoint

Model tersebut menunjukkan bahwa penggunaan animasi PowerPoint tidak menghasilkan pengalaman belajar secara langsung. Pengaruh pedagogisnya dimediasi oleh desain pembelajaran guru, respons siswa, dan kondisi kontekstual sekolah.

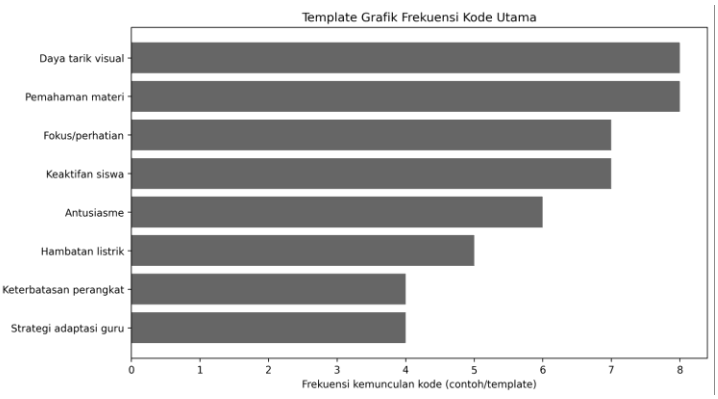
Triangulasi Temuan

Tabel 5. Triangulasi Sumber dan Metode

Temuan	Guru	Siswa	Observasi	Dokumentasi	Kesimpulan
Media menarik perhatian	✓	✓	✓	✓	Konvergen
Pembelajaran lebih variatif	✓	✓	✓	✓	Konvergen
Siswa lebih aktif	✓	✓	✓	—	Konvergen
Visualisasi membantu pemahaman	✓	✓	✓	✓	Konvergen
Infrastruktur menjadi hambatan	✓	✓	✓	✓	Konvergen
Guru menggunakan alternatif	✓	—	✓	✓	Konvergen

Grafik Pendukung

Grafik batang berikut sudah saya buat sebagai template visual publikasi, tetapi angka di dalamnya belum boleh disebut sebagai hasil penelitian sebelum frekuensi kode dihitung dari transkrip asli.



Gambar 2. Frekuensi Kemunculan Kode Utama dalam Data Kualitatif

Grafik tersebut sebaiknya digunakan hanya setelah proses *coding* selesai. Jika, misalnya, kode "daya tarik visual" benar-benar muncul delapan kali dalam keseluruhan korpus data, angka 8 dapat dipertahankan. Jika ternyata muncul enam kali, angka harus diubah menjadi enam.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi animasi PowerPoint pada pembelajaran PKN kelas IV SD Rumalusi merupakan praktik integrasi teknologi yang berlangsung melalui interaksi antara media, guru, siswa, dan kondisi sekolah. Animasi PowerPoint digunakan untuk memberikan representasi visual terhadap materi melalui kombinasi teks, gambar, warna, dan animasi. Dalam pengalaman pembelajaran yang diteliti, penggunaan media berkaitan dengan meningkatnya perhatian dan antusiasme siswa, munculnya partisipasi melalui pertanyaan dan jawaban, serta persepsi bahwa materi lebih mudah dipahami ketika disertai visualisasi.

Temuan penelitian sekaligus memperlihatkan bahwa manfaat teknologi tidak dapat dilepaskan dari kapasitas pedagogis guru dan kondisi infrastruktur. Gangguan listrik dan keterbatasan perangkat menyebabkan penggunaan media tidak selalu berlangsung optimal, tetapi guru menunjukkan strategi adaptif melalui pemanfaatan media alternatif. Dengan demikian, kontribusi utama penelitian ini terletak pada pemahaman bahwa implementasi teknologi pembelajaran di sekolah dasar tidak semata-mata berkaitan dengan ketersediaan perangkat, tetapi dengan kemampuan guru mengintegrasikan teknologi secara kontekstual.

Secara teoretis, penelitian memperkuat relevansi pembelajaran multimedia, konstruktivisme, dan TPACK untuk menjelaskan praktik penggunaan media digital dalam pembelajaran PKN. Secara praktis, temuan memberikan implikasi bahwa pengembangan kompetensi guru sebaiknya tidak hanya berorientasi pada keterampilan teknis membuat media, tetapi juga pada kemampuan memilih, merancang, dan mengadaptasi media berdasarkan tujuan pembelajaran serta kondisi lokal. Penelitian berikutnya dapat memperluas konteks dengan membandingkan beberapa sekolah, mengkaji perspektif siswa secara lebih mendalam, atau mengombinasikan pendekatan kualitatif dengan data kuantitatif untuk menguji perubahan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, W., Sukasih, S., & Purwati, P. D. (2026). Problem-Based Learning Interactive Media in Elementary Indonesian Language Education: A Systematic Review (2020–2025). Journal of Innovation in Primary Education. https://ejournal.papanda.org/index.php/jirpe/article/view/3260

Babalola, F. E., Fakoyede, S. J., Ojobola, F. B., & Ayodeji, M. A. (2025). Evaluating the effectiveness of multimedia integration in enhancing physics instruction in secondary schools. Discover Education. https://link.springer.com/article/10.1007/s44217-025-00871-2

Bali, M. M. E. I., & Riandani, R. (2026). Interactive Multimedia Learning Design: Animation-Based Interactive Multimedia to Enhance Student Engagement and Understanding in Madrasah Ibtidaiyah. BASICA. https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/basica/article/view/9213

Biahimo, S., Laliyo, L. A. R., & Novian, D. (2026). Design and Feasibility Testing of Augmented Reality-Based Digital Media for Visual Communication Design Education. Journal of Innovation in Primary Education. https://ejournal.papanda.org/index.php/jirpe/article/view/4214

Diens, N. A. A., Khaerudin, K., & Kustandi, C. (2026). Trends in Interactive Learning Media for Science Education in Secondary Schools: A Systematic Literature Review. Journal of Educational Sciences. https://jes.ejournal.unri.ac.id/index.php/JES/article/view/1968

Fath, D., Hasanah, S., & Sholihin, A. (2026). Digitalization Training for Early Childhood Education Teachers' Learning Media through the Smart Media Program in North Lampung. Amalee. https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/amalee/article/view/8627

Fitriyani, F., Handayani, L., & Subali, B. (2026). Trends in the Development of Articulate Storyline Media in Science Learning in Elementary Schools (2020–2025). Journal of Educational Sciences. https://jes.ejournal.unri.ac.id/index.php/JES/article/view/1378

Kasuma, I. P. A., Handayani, N. N. L., & colleagues. (2026). The Impact of Innovative Digital Media on Science and Social Studies Learning Outcomes in Elementary Schools: A Systematic Review. Journal of Innovation in Primary Education. https://ejournal.papanda.org/index.php/jirpe/article/view/4223

Khairunnisa, S., & Rohmani, R. (2026). The Effectiveness of Using Interactive Animation Media in Enhancing Interest in Science Learning in Primary Schools: Systematic Literature Review. Pedagogy Review. https://imrecsjournal.com/journals/index.php/pedrev/article/view/323

Lestari, S., Sapriati, A., & Zakiah, L. (2026). Perceptions of Website-Based Learning Media: Redefining Meaningful Science Education in Indonesian Elementary Schools. Sosioedukasi. https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/sosioedukasi/article/view/7339

Nisa, A. C., Hasanah, U., & colleagues. (2026). Utilizing Multimedia Learning Platforms to Address Participation Challenges in Online Religious Education: The Digital SKI Case Study. Journal of Innovation in Primary Education. https://ejournal.papanda.org/index.php/jirpe/article/view/3032

Nurhaliza, F., Putra, Z. H., & Hermita, N. (2025). 21st Century Character Learning: The Role of Media and Technology in Primary Schools During the Transition Period. Jurnal PAJAR. https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/view/388

Nurohmah, L., & Wuryandani, W. (2026). Animated Videos-Supported Problem-Based Learning: An Innovative Strategy to Foster Students' Critical Thinking Skills. Attadrib. https://jurnal.insida.ac.id/index.php/attadrib/article/view/1220

Nursanti, A., Ariyani, F., & Perdana, R. (2026). Development of Animation-Based Cooperative Learning Media on Lampung Folk Tales to Improve Learning Outcomes in Elementary School Students. Bahasa dan Seni. https://citeus.um.ac.id/jbs/vol54/iss1/8/

Ode, A., & Tazkiyah Navysah, A. (2025). Digital Native Teachers: A Study on the Impact of TikTok Microlearning Content in Pedagogical Practices Among Pre-service Educators. Journal Of Paddisengeng Technology, 1(3), 120–130. https://doi.org/10.65224/jopate.v1i3.217

Priliani, N., Suminar, T., & Widiarti, N. (2026). The Effectiveness of Interactive Flipbooks in IPAS Learning in Elementary Schools: A Systematic Literature Review. Journal of Innovation in Research and Primary Education. https://ejournal.papanda.org/index.php/jirpe/article/view/3189

Saputri, A. D., Shobir, L. M., & Fitria, R. (2025). Digital Learning Media Innovation in Social Studies Education at Madrasah: A Literature Review. SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial. https://jurnal.uny.ac.id/index.php/sosia/article/view/69165

Sari, P. I., Susilaningsih, E., & Subali, B. (2026). Trends in the Use of Interactive Media for Mathematics Learning in Elementary Schools: A Literature Review (2015–2025). Jurnal Cakrawala Pendidikan. https://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/16822

Satriya, R. R., & Fahyuni, E. F. (2025). Animation and Audio-Based Illustrated Story Media for Elementary School Students. Journal of Education Technology. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/103637

Soriano, L. T., Arcilla, J. C., & Geronimo, V. C. (2026). Exploring Multimedia Competencies Among Primary School Teachers. International Journal of Special Education. https://www.internationalsped.com/index.php/ijse/article/view/4918