

## Pelatihan dalam Pembuatan Animasi Pembelajaran Kreatif dengan PowerPoint pada Anak Sekolah Dasar

Jihan Hidayah Putri <sup>1\*</sup>, Ulfa Annisa Lubis <sup>1</sup>, Qori Rizqiah H Kalingga <sup>2</sup>, Muhlizar <sup>3</sup>, Khairul Anwar <sup>2</sup>, Poppy Amalia <sup>4</sup>, Dhea Aulia Malem Purba <sup>5</sup>, Sartika Wati <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Matematika, Universitas Al Washliyah, Medan, Indonesia

<sup>2</sup> Fakultas Agama Islam, Pendidikan Agama Islam, Universitas Al Washliyah, Medan, Indonesia

<sup>3</sup> Fakultas Hukum, Ilmu Hukum, Universitas Al Washliyah, Medan, Indonesia

<sup>4</sup> Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Time, Medan, Indonesia

<sup>5</sup> Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Hukum, Universitas Quality, Medan, Indonesia

### INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 09 Oktober 2025  
Revisi Akhir: 10 Desember 2025  
Diterbitkan Online: 19 Desember 2025

### KATA KUNCI

Animasi Pembelajaran  
PowerPoint  
Literasi Digital  
Sekolah Dasar  
Kreativitas

### KORESPONDENSI (\*)

Phone: +62 822-7443-2004  
E-mail: [jihanhp90@gmail.com](mailto:jihanhp90@gmail.com)

### A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa sekolah dasar melalui pelatihan pembuatan animasi pembelajaran dengan Microsoft PowerPoint. Kegiatan dilaksanakan selama dua hari di SDIT AL-Habib dengan melibatkan 20 siswa kelas 5B. Metode yang digunakan adalah edukatif-partisipatif dengan pendekatan *project-based learning*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan teknis siswa menggunakan fitur PowerPoint, peningkatan kreativitas dalam menyusun media pembelajaran, serta peningkatan kepercayaan diri dalam mempresentasikan karya. Sebanyak 80% siswa berhasil menguasai materi dengan baik, sementara 20% memerlukan pendampingan intensif. Evaluasi dilakukan melalui observasi partisipasi, penilaian karya, dan presentasi hasil. Kegiatan ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mendukung pengembangan keterampilan abad 21. Disarankan untuk mengadakan pelatihan serupa secara berkelanjutan dengan dukungan fasilitas yang memadai.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Di era digital ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran bukan lagi pilihan, melainkan kebutuhan mendesak untuk mempersiapkan generasi yang mampu bersaing di abad ke-21 (Batubara, 2018). Menurut Syahputra (2019), literasi digital menjadi salah satu kompetensi fundamental yang harus dikuasai siswa sejak dini untuk menghadapi tantangan revolusi industri 4.0.

Sekolah dasar sebagai jenjang pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membangun fondasi literasi digital siswa. Pembelajaran di tingkat ini perlu dirancang dengan pendekatan yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak (Wulandari & Surjono, 2017). Salah satu tantangan yang dihadapi guru adalah bagaimana mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran tanpa kehilangan esensi pedagogis yang bermakna.

Microsoft PowerPoint sebagai perangkat lunak presentasi yang populer memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran interaktif. Menurut Fathurrohman (2021), PowerPoint tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi konvensional, tetapi dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran animatif yang mampu meningkatkan pemahaman

konsep siswa. Fitur-fitur multimedia seperti animasi, transisi, audio, dan video dalam PowerPoint memungkinkan guru dan siswa untuk menciptakan konten pembelajaran yang lebih menarik dan efektif (Susilana & Riyana, 2020).

Penelitian Widiastuti dan Setiawan (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia dari Mayer (2014) yang menyatakan bahwa kombinasi teks, gambar, dan animasi dapat memfasilitasi proses kognitif siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Namun demikian, masih banyak siswa sekolah dasar yang belum mendapatkan kesempatan untuk belajar membuat konten digital secara mandiri. Pembelajaran TIK di sekolah dasar cenderung masih bersifat konsumtif, di mana siswa hanya menggunakan teknologi tanpa memahami bagaimana menciptakan konten edukatif (Nurjanah & Hakim, 2018). Padahal, kemampuan menghasilkan konten digital merupakan bagian penting dari literasi digital yang komprehensif.

Berdasarkan observasi awal di SDIT AL-Habib, ditemukan bahwa siswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap teknologi, namun belum memiliki keterampilan memadai dalam membuat media pembelajaran digital. Guru-guru juga menghadapi keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan engagement siswa. Kondisi ini menjadi dasar dilaksanakannya pelatihan pembuatan animasi pembelajaran kreatif dengan PowerPoint.

Pelatihan ini dirancang dengan pendekatan edukatif-partisipatif dan project-based learning, di mana siswa tidak hanya menerima teori tetapi juga langsung mempraktikkan pembuatan animasi pembelajaran. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan teknis, kreativitas, dan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi untuk mendukung proses belajar mereka.

## TINJAUAN PUSTAKA

### *Power Point*

Menurut (Astuti, 2022) media presentasi interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran karena adanya dukungan visual dan gerak. Hal ini selaras dengan temuan (Harun dan Sukarni, 2019) yang menyatakan bahwa kreativitas visual anak dapat ditingkatkan melalui penggunaan teknologi multimedia. Lebih lanjut, (Prasetyo dan Riyana, 2020) menyebutkan bahwa penggunaan media digital di tingkat sekolah dasar membantu anak dalam mengembangkan imajinasi dan kemampuan berpikir logis sejak dini. Oleh karena itu, PowerPoint sebagai media animasi pembelajaran sangat tepat untuk diterapkan pada anak sekolah dasar. Microsoft PowerPoint adalah perangkat lunak presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft dan termasuk dalam paket Microsoft Office. PowerPoint memungkinkan pengguna membuat presentasi berupa slide yang dapat berisi teks, gambar, audio, video, serta animasi. PowerPoint sebagai media presentasi berbasis komputer sangat cocok untuk menyampaikan informasi visual secara efektif, serta mendukung proses pembelajaran interaktif (Heinich et al., 2005).

### *Tujuan Kegiatan*

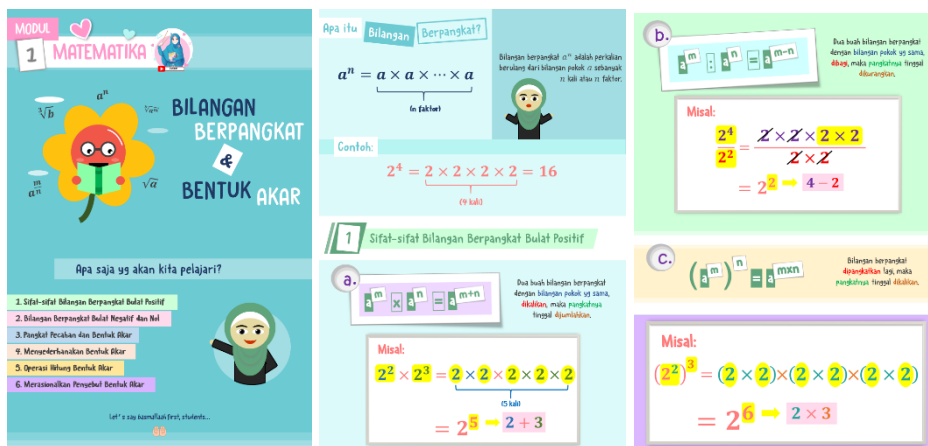
Tujuan Kegiatan pembicara dan penerjemah pada “Pelatihan dalam Pembuatan Animasi Pembelajaran Kreatif dengan PowerPoint pada Anak Sekolah Dasar” untuk mengetahui dan meningkatkan pengetahuan tentang membuat animasi pembelajaran kreatif dengan powerpoint. Adapun Manfaat Power Point dalam Pembelajaran yaitu;

1. Menyampaikan informasi secara visual dan sistematis.
2. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa terhadap materi pelajaran.
3. Mendorong kreativitas guru dan siswa.
4. Mengembangkan media interaktif yang mudah digunakan tanpa keahlian desain tinggi.

### *Ringkasan Penjelasan Isi Materi*

1. Pengenalan dasar dasar powerpoint
  - a. Powerpoint  
Microsoft PowerPoint adalah sebuah program aplikasi yang merupakan bagian dari Microsoft Office yang berguna untuk media presentasi dengan menggunakan beberapa slide.
  - b. Fungsi Powerpoint
    - 1) Presentasi
    - 2) Desain Grafis

- 3) Edit Foto
- 4) Video Animasi
- 5) Modul
- c. Tips membuat presentasi yg menarik
  - 1) Tidak Terlalu Banyak Teks
  - 2) Buat Desain Template
  - 3) Pilih Animasi & Transisi
  - 4) Tambahkan Gambar-Gambar Ilustrasi
- d. Desain Grafis
  - 1) Flyer
  - 2) Poster
  - 3) Sampul
- e. Video Animasi/Pembelajaran
  - 1) Kamera
  - 2) Powerpoint
  - 3) Handphone
  - 4) Aplikasi edit video
- f. Modul Pembelajaran

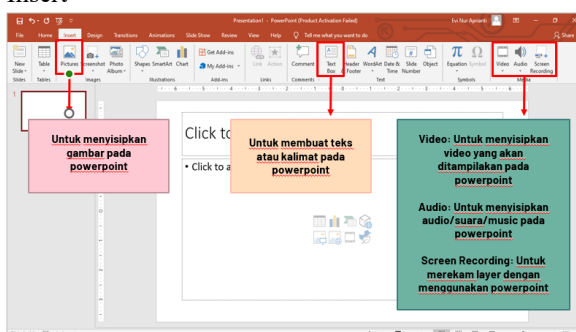


g. Contoh konten belajar

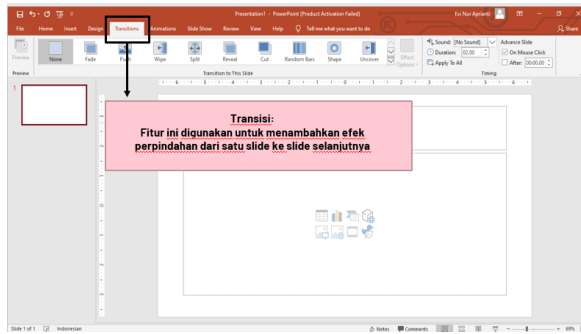


2. Berkenalan fitur-fitur pada powerpoint 2016

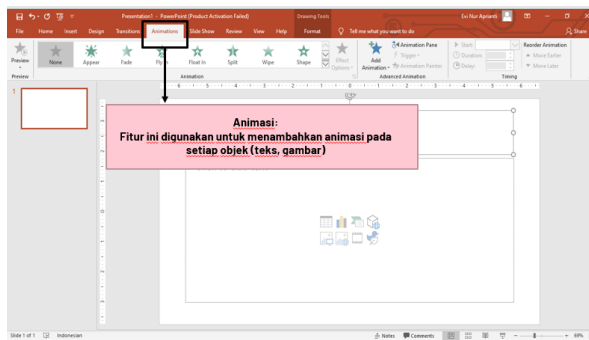
a. Insert



b. Transisi



c. Animasi



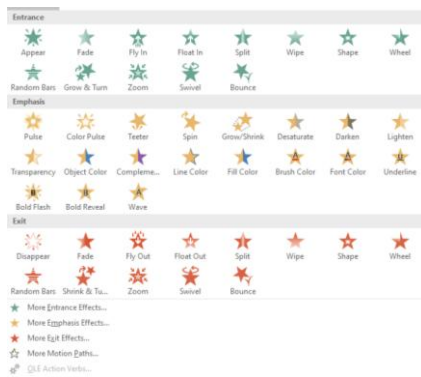
Macam-macam animasi:

**Hijau:** Efek masuk/munculnya objek

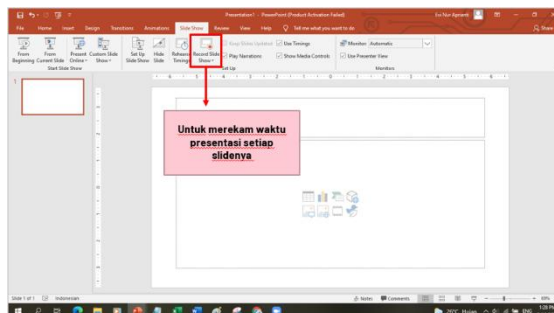
**Kuning:** Efek penekanan saat objek sudah muncul

**Merah:** Efek keluarnya objek

Motion Path: Efek pergerakan objek yang mengikuti lintasan tertentu



d. Slide Show



## METODE PELAKSANA

Metode kegiatan menggunakan pendekatan edukatif-partisipatif, di mana peserta (siswa SD) tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga terlibat aktif dalam praktik langsung. Pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*) dengan dukungan bimbingan langsung dari fasilitator. Kegiatan pelatihan dilakukan selama 2 hari dan dibagi dalam beberapa tahapan utama sebagai berikut:

### Tahap Persiapan

1. Koordinasi dengan pihak sekolah (kepala sekolah dan guru kelas).
  2. Menyusun daftar peserta (siswa kelas 5 yang memiliki kemampuan dasar komputer).
  3. Menyusun modul pelatihan dan bahan ajar visual.
  4. Menyiapkan lembar observasi dan Absensi.
- *Output*: daftar peserta, jadwal pelatihan, modul pelatihan, form evaluasi.

### Tahap Pelaksanaan

| Hari   | Kegiatan                                | Deskripsi  |
|--------|---|--|
| Hari 1 | Pengenalan PowerPoint dan Fitur Dasar   | - Pengenalan antarmuka PowerPoint<br>- Pengenalan insert gambar, teks, shape, dan animasi dasar<br>- Praktik membuat satu slide animasi sederhana  |
| Hari 2 | Penerapan Proyek Animasi dan Presentasi | - Siswa membuat rangkaian slide pembelajaran bertema (misalnya: Sains, Lingkungan)<br>- Menyisipkan audio/narasi<br>- Menyimpan sebagai video<br>- Presentasi hasil karya di hadapan teman-teman<br>- Refleksi dan evaluasi kegiatan |

### Evaluasi dan Tindak Lanjut

Evaluasi dilakukan melalui dua cara:

1. Observasi langsung terhadap keterlibatan dan kemampuan teknis siswa saat praktik.
2. Penilaian kualitas hasil karya animasi yang dibuat.

Kriteria penilaian mencakup kesesuaian konten, kreativitas, penggunaan media, dan kerapian penyajian. Tindak lanjut kegiatan berupa dokumentasi hasil karya siswa dan rekomendasi kepada sekolah untuk pelatihan lanjutan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Peningkatan Kemampuan Literasi Digital

Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa menggunakan fitur PowerPoint. Sebanyak 80% peserta dapat mengikuti instruksi dengan baik pada hari pertama, sedangkan pada hari kedua hampir seluruh peserta mampu menyelesaikan proyek animasi mini. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pelatihan teknologi sederhana dapat meningkatkan literasi digital pada anak usia sekolah dasar (Rohani et al., 2019).

### Peningkatan Kreativitas dan Kepercayaan Diri

Penerapan metode *project-based learning* dalam pelatihan terbukti efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa. Siswa diberi kebebasan mendesain slide, memilih efek animasi, serta menambahkan narasi suara. Aktivitas ini membangun kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan ide secara visual. Hal ini diperkuat oleh temuan (Rahmawati & Lestari, 2021) bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas dan rasa percaya diri siswa.

### ***Minat Belajar yang Lebih Tinggi***

Selama proses pelatihan, antusiasme peserta sangat tinggi. Siswa terlihat lebih aktif dan senang belajar karena kegiatan bersifat aplikatif, interaktif, dan kontekstual. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian (Wahyuni & Setiawan, 2020) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

### ***Dukungan Guru dan Lingkungan Sekolah***

Guru menyambut baik kegiatan pelatihan ini karena metode yang digunakan mudah diadaptasi ke dalam pembelajaran tematik. Bahkan, beberapa guru menyatakan ketertarikan untuk mengikuti pelatihan serupa. Menurut (Nugroho et al., 2022), dukungan lingkungan belajar berperan penting dalam keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis teknologi.

### ***Tantangan dan Solusi***

Tantangan utama selama pelaksanaan kegiatan adalah keterbatasan jumlah perangkat (laptop) dan perbedaan kemampuan teknis siswa. Solusi yang diterapkan adalah memberikan pendampingan tambahan kepada siswa yang mengalami kesulitan dan mengatur giliran penggunaan perangkat. Pendekatan ini selaras dengan strategi pembelajaran diferensiasi yang menekankan dukungan sesuai kebutuhan peserta (Sari et al., 2022).

## **KESIMPULAN**

Pelaksanaan pelatihan pembuatan animasi pembelajaran kreatif dengan PowerPoint yang dilaksanakan selama dua hari ini berhasil mencapai tujuan yang telah direncanakan. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa sekolah dasar, khususnya dalam mengenal dan memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi, pelatihan ini mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan fitur-fitur dasar dan lanjutan dari Microsoft PowerPoint, seperti menambahkan gambar, teks, animasi, transisi, hingga menyisipkan narasi dan menyimpan presentasi dalam format video. Mayoritas siswa menunjukkan kemajuan signifikan dalam kemampuan teknis maupun kreativitas mereka dalam menyusun media pembelajaran yang menarik.

Selain peningkatan kemampuan teknis, kegiatan ini juga berdampak pada peningkatan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi siswa melalui sesi presentasi hasil karya. Kegiatan ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, berpikir kreatif, dan menyampaikan ide-ide mereka secara visual. Dukungan dari pihak sekolah, keterlibatan guru, dan antusiasme siswa menjadi faktor penting keberhasilan kegiatan ini. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan serupa sangat potensial untuk direplikasi di sekolah lain sebagai bagian dari pengembangan literasi digital dan keterampilan abad ke-21 pada anak-anak

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Astuti, D. (2022). Efektivitas media presentasi interaktif. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 11(1), 63–70.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional media and technologies for learning* (8th ed.). Pearson Education.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Munir. (2012). *Pembelajaran digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nugroho, A., Putri, R., & Rahma, S. (2022). Pengaruh dukungan lingkungan belajar terhadap efektivitas pembelajaran teknologi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3), 115–124.
- Prasetyo, A., & Riyana, C. (2020). Peran teknologi dalam pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 77–85.
- Rahmawati, A., & Lestari, N. (2021). Project-based learning dan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(1), 45–54.
- Rohani, I., Yusuf, A., & Wulandari, F. (2019). Literasi digital untuk anak usia sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Informasi Pendidikan*, 6(2), 21–28.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2009). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Sanjaya, W. (2011). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, D., Ramadhani, T., & Yuliana, S. (2022). Pendekatan diferensiasi dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran*, 7(1), 59–70.
- Wahyuni, A., & Setiawan, I. (2020). Penggunaan multimedia dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 101–110.
- Wulandari, A., & Siregar, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sederhana. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(3), 134–141.
- Yudhistira, A. (2020). Inovasi media pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 6(1), 34–42.