JurnalTech : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu Pengetahuan
Volume 02 No 01, Tahun 2026: Hal. 8-13. e-ISSN: xxxx-xxxx.
Penerbit : PT Jurnaltech Karya Ilmiah (jurnaltech.com)

PENGARUH VARIASI MEDIA POWER POINT KONVENSIONAL DENGAN POWER POINT ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS GARUT DALAM MATA KULIAH BAHASA INDONESIA

Dioka Muhammad Akbar[1*], Winka Naida[2], Desi Qoriah[1], dan **Nissa Agniya Resmisari[1]**
[1]Universitas Garut (Fakultas Ekonomi, Universitas Garut)
[2]IPI Garut (Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IPI Garut)
[1*]dioka@uniga.ac.id

Abstrak

Mata kuliah Bahasa Indonesia sering dianggap kurang menarik oleh mahasiswa karena penyajian materi yang cenderung tekstual dan monoton, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini didorong oleh kepedulian terhadap dinamika psikologis mahasiswa dalam menempuh mata kuliah Bahasa Indonesia, yang kerap dianggap monoton sehingga berdampak pada fluktuasi motivasi belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur secara mendalam pengaruh penggunaan variasi media pembelajaran, secara spesifik membandingkan PowerPoint konvensional dengan PowerPoint berbasis animasi terhadap motivasi belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Garut. Pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experimental) diterapkan pada 60 mahasiswa yang terbagi secara proporsional ke dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data dihimpun melalui instrumen kuesioner berskala Likert yang mengukur dimensi Atensi, Relevansi, Kepercayaan Diri, dan Kepuasan (Model ARCS). Hasil analisis uji-t menunjukkan nilai signifikansi yang menegaskan bahwa kelas yang diinkubasi dengan media PowerPoint animasi mengalami lonjakan motivasi belajar yang jauh lebih masif dan bermakna dibandingkan kelas konvensional. Peran visual yang dinamis, narasi warna, dan transisi pesan pada PowerPoint animasi terbukti mampu menggugah antusiasme mahasiswa, menjadikan proses belajar bahasa lebih menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar mahasiswa pada kelas eksperimen meningkat dari 54,8 menjadi 85,6, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 55,2 menjadi 62,4. Hasil uji Independent Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (<0,05), sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan PowerPoint animasi terhadap motivasi belajar mahasiswa.
Kata kunci: Bahasa Indonesia, mahasiswa, media konvensional, motivasi belajar, PowerPoint animasi.

Abstract

The Indonesian Language course is often perceived as less engaging by students due to the predominantly textual and monotonous presentation of learning materials, which consequently affects their learning motivation. This study was motivated by concerns regarding the psychological dynamics experienced by students while taking the Indonesian Language course, which is frequently regarded as monotonous and may lead to fluctuations in learning motivation. The purpose of this research was to examine the effect of instructional media variations, specifically by comparing conventional PowerPoint presentations and animation-based PowerPoint presentations, on the learning motivation of students at the Faculty of Economics, Universitas Garut. A quantitative approach employing a quasi-experimental design was implemented involving 60 students who were proportionally assigned to a control group and an experimental group. Data were collected using a Likert-scale questionnaire based on the ARCS motivation model, encompassing the dimensions of Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction. The results of the t-test analysis indicated a significant difference between the two groups. Dynamic visual elements, color narration, and animated transitions in animation-based PowerPoint presentations were found to enhance students' enthusiasm and create a more enjoyable learning experience. The findings revealed that the average learning motivation score of students in the experimental group increased from 54.8 to 85.6, whereas the control group increased from 55.2 to 62.4. Furthermore, the Independent Samples t-test produced a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating that animation-based PowerPoint presentations have a significant positive effect on students' learning motivation.
***Keywords**: animated PowerPoint, conventional media, Indonesian Language, learning motivation, students.*

PENDAHULUAN

Pendidikan di perguruan tinggi bukan sekadar arena transfer pengetahuan (*transfer knowledge*), melainkan sebuah ruang inkubasi bagi pembentukan nalar, budi pekerti, dan keterampilan komunikasi. Dalam konteks ini, mata kuliah Bahasa Indonesia menempati posisi sentral, sebagai mata kuliah wajib kurilumum (MKWK), begitu pula tidak terkecuali bagi mahasiswa Fakultas Ekonomi. Kemahiran berbahasa yang runtut dan etis adalah senjata utama bagi calon ekonom dan wirausahawan dalam menegosiasikan ide-ide mereka di tengah masyarakat luas [1]. Akan tetapi, realita di ruang kelas sering kali menghadirkan paradoks. Mata kuliah yang seharusnya kaya akan dialektika ini acap kali terperangkap dalam stigma pembelajaran yang kering, tekstual, dan menjemukan.

Berdasarkan hasil observasi di lingkungan Fakultas Ekonomi Universitas Garut, ditemukan sebuah gejala antusiasme mahasiswa kerap memudar ketika pembelajaran Bahasa Indonesia dikemas dalam metode ceramah searah, yang hanya ditopang oleh media presentasi PowerPoint (PPT) konvensional. PPT konvensional, dengan latar belakang kaku atau polos dan padatnya tumpukan teks tanpa jeda visual, gagal menyentuh saraf afektif dan kognitif mahasiswa [2]. Hal ini bermuara pada krisis motivasi belajar, sebuah kondisi psikologis daya dorong internal mahasiswa untuk memahami materi.

Menyadari bahwa setiap mahasiswa adalah individu yang mendambakan pengalaman belajar menggugah, dosen sebagai fasilitator dituntut untuk melakukan orkestrasi pedagogis. Salah satu jembatan untuk meraih kembali atensi dan hati mahasiswa adalah melalui pemanfaatan teknologi yang adaptif. Media pembelajaran bukan sekadar alat, hal tersebut merupakan perpanjangan dari empati dosen terhadap gaya belajar generasi kiwari yang sangat visual [3]. Oleh karena itu, inovasi melalui PowerPoint Animasi hadir sebagai sebuah tawaran solusi. Berbeda dengan pendahulunya, PPT Animasi merajut elemen teks, gambar, suara, pergerakan, dan beragam warna yang harmonis untuk menceritakan materi, bukan sekadar memaparkannya [4].

Penelitian ini berdasar pada kepedulian tersebut. Peneliti bermaksud untuk tidak sekadar berasumsi, melainkan membuktikan secara empiris sejauh mana sentuhan estetika dan dinamika gambar dalam PowerPoint Animasi mampu menyentuh ruang motivasi mahasiswa, apabila disandingkan dengan pendekatan konvensional. Melalui penelitian berjudul "Pengaruh Variasi Media Power Point Konvensional dengan Power Point Animasi terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Garut dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia", diharapkan akan membuat sebuah kesadaran baru bahwa memanusiakan ruang kelas dapat dimulai dari menyajikan keindahan visual di layer depan kelas para mahasiswa.

Tabel 1. Data Penelitian Terdahulu

Nama dan Tahun Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Temuan
Siti Rini, Rukiati, dan Sobariah (2024)	Pengaruh Penggunaan Media PowerPoint dalam Menyampaikan Materi Sejarah Islam di MAS Baburrohmah	Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dieksekusi melalui dua siklus intervensi.	Terjadi eskalasi kompetensi kognitif yang progresif (rata-rata naik dari 60 pada siklus I menjadi 85 di siklus II). Antusiasme belajar juga melonjak, ditandai dengan 85% siswa menyatakan ketertarikan tinggi pada materi di siklus kedua [5].
Silvia Annur Hasibuan, Revita Yuni, Icha Lesmana, JosuaArnaldo Pane, dan Ruben Boot (2025)	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Power Point terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Inglanfis SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan	Survei kuantitatif (total sampling, n=35) dengan analisis regresi linear sederhana via SPSS.	Terdapat korelasi positif yang kuat antara intensitas penggunaan slide dan pencapaian akademik. Variasi hasil belajar siswa mampu dijelaskan oleh intervensi media visual ini sebesar 41,9%, membuktikan perannya dalam menciptakan iklim kelas yang interaktif [6].
Abdurrofi, Agus Suwito, dan Muh. Noer Ghaffar Herman (2025)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran PowerPoint terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VIII.I DI SMP Negeri 7 Makassar	Pendekatan kuantitatif dengan desain sistematis untuk mengukur variabel motivasi.	Visualisasi berbasis slide terbukti mereduksi kebosanan dan menyederhanakan kompleksitas materi. Hal ini secara signifikan menstimulasi partisipasi aktif, menjaga fokus, dan membangkitkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran PAI [7].
Wimbo Dwi Antoro, Dwi Winarsih, dan Widiasih (2025)	Pengaruh Media Animasi dalam Powerpoint terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kepil Kecamatan Kepil, Kabupaten Wonosobo	Kuasi-eksperimen (two-group pretest-posttest) membandingkan kelas dengan animasi dan tanpa animasi.	Uji-t mengonfirmasi keunggulan kelas eksperimen. Penambahan elemen gerak (animasi) menghasilkan N-Gain yang lebih substansial baik pada aspek kognitif (0,68) maupun afektif/motivasi (0,45), membuktikan bahwa animasi memperkaya pengalaman belajar [8].
Adalia Laia (2026)	Pengaruh Media Powerpoint terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas XI SMA Swasta Bina Kasih	Rancangan quasi-eksperimen untuk mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar.	Uji statistik dua sisi menunjukkan nilai signifikansi yang valid ($p < 0,05$). Hal ini mengindikasikan bahwa intervensi media presentasi memberikan dampak nyata dan terukur dalam mendongkrak capaian akademik siswa SMA pada materi sains [9].

METODE PENELITIAN

Untuk dapat menjelaskan motivasi belajar mahasiswa secara presisi, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* (eksperimen semu) dengan desain *Non-equivalent Control Group Design* [10]. Desain ini dipilih karena kesadarannya bahwa dalam ekosistem kampus yang dinamis, kontrol penuh terhadap seluruh variabel pengganggu adalah sebuah kemustahilan, sehingga kelas yang sudah terbentuk secara alamiah tetap dipertahankan guna menjaga kenyamanan mahasiswa.

Populasi dalam kebersamaan akademik ini adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Garut yang mengontrak mata kuliah Bahasa Indonesia. Melalui teknik *purposive sampling* yang didasari pada kesetaraan kemampuan kognitif awal, terpilihlah dua kelas sebagai sampel: Kelas A (30 mahasiswa) ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang merasakan pembelajaran dengan PowerPoint Animasi. Sementara itu, Kelas B (30 mahasiswa) bertindak sebagai kelas kontrol dengan tampilan PowerPoint Konvensional.

Instrumen yang dipercaya untuk memotret kedalaman motivasi mahasiswa adalah kuesioner tertutup berskala Likert (1 hingga 5). Kuesioner ini dirajut berdasarkan kerangka konseptual motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dicetuskan oleh Keller [11]. Sebelum disebarkan kepada mahasiswa, instrumen ini telah melalui prosesi uji validitas (*Pearson Product Moment*) dan reliabilitas (*Cronbach's Alpha*) untuk memastikan kelayakannya. Data yang terkumpul kemudian sudah melalui uji prasyarat analisis (normalitas dan homogenitas) sebelum akhirnya diuji kebenarannya melalui Uji-t (*Independent Sample t-test*) dengan bantuan peranti lunak statistik SPSS versi 26.

Variabel bebas (X): Media pembelajaran
X1 = PowerPoint Konvensional
X2 = PowerPoint Animasi
Variabel terikat (Y): Motivasi belajar mahasiswa
Dimensi motivasi:

1. Attention
2. Relevance
3. Confidence
4. Satisfaction

Uji statistik:

1. Uji validitas
2. Uji reliabilitas
3. Uji normalitas
4. Uji homogenitas
5. Independent Sample t-test

Tingkat signifikansi penelitian ditetapkan sebesar $\alpha = 0{,}05$.

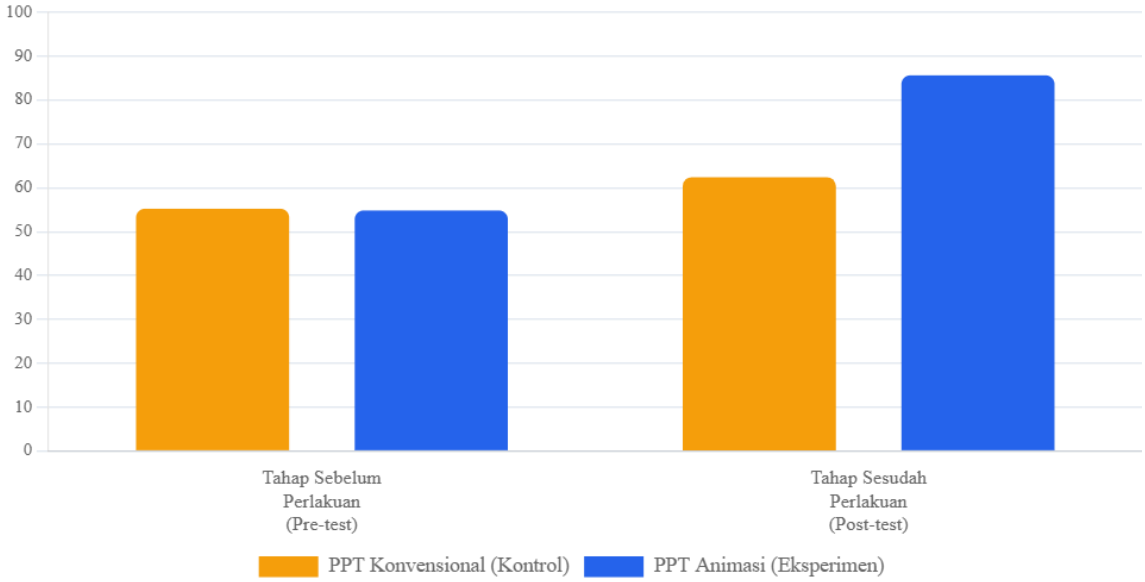


Gambar 1. Metode Penelitian
Sumber: Penelitian, 2026

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data-data angka yang terekam dari kuesioner mahasiswa membukakan tabir yang sangat benderang mengenai pengaruh perlakuan visual di ruang kelas. Deskripsi data menunjukkan bahwa sebelum penyampaian materi dimulai (*Pre-test*), kedua kelas berangkat dari motivasi yang setara. Rata-rata skor motivasi awal kelas kontrol menyentuh angka 55,2, berdampingan erat dengan kelas eksperimen di angka 54,8. Hal ini mengonfirmasi bahwa tidak ada bias pijakan awal dalam riset ini.

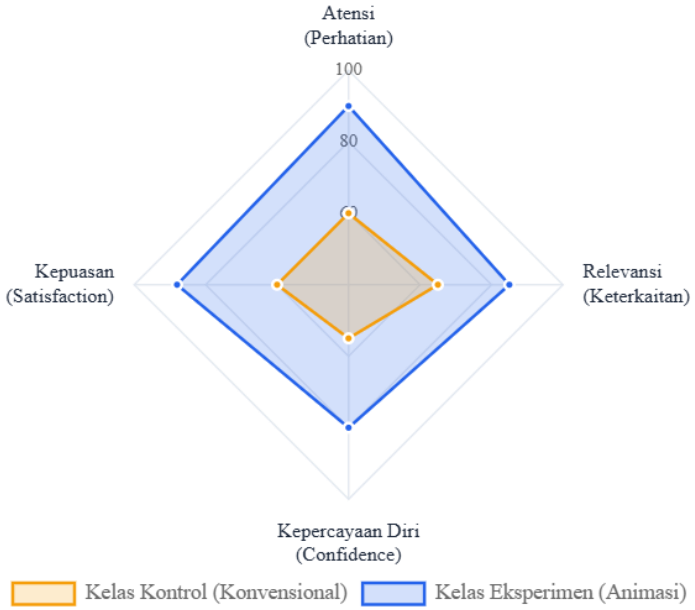
Akan tetapi, setalah pemberian perlakuan (*Post-test*), lanskap emosional kelas berubah drastis. Berikut adalah visualisasi peningkatan motivasi belajar antara kelompok konvensional yang menggunakan media pembelajaran powerpoint konvensional, dibandingkan dengan kelompok animasi yang sarat dengan dinamika visual.



Gambar 2. Perbandingan Skor Rata-rata Motivasi Belajar Pre-test dan Post-test.
Sumber: Penelitian, 2026

Dari Gambar 2, terlihat jelas bahwa kelas eksperimen yang disuguhi PowerPoint Animasi melesat tajam, dengan rata-rata motivasi sebesar 85,6. Sementara itu, kelas kontrol yang bertahan dengan PowerPoint Konvensional hanya berada pada angka 62,4. Lonjakan angka yang masif pada kelas eksperimen ini bermakna, bahwa animasi bukan sekadar pemanis buatan, melainkan katalisator yang membangunkan gairah kognitif mahasiswa [12]. Uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test* membuahkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Secara akademis dan statistik, hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis kerja (Ha) diterima dengan penuh keyakinan: Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan PowerPoint Animasi terhadap motivasi belajar.

Untuk membedah peningkatan motivasi mahasiswa ini, dapat diukur melalui empat bilik dimensi ARCS (Atensi, Relevansi, Kepercayaan Diri, dan Kepuasan). Radar emosi berikut menyajikan komparasi utuh capaian tiap dimensi setelah dilaksanakan perlakuan.

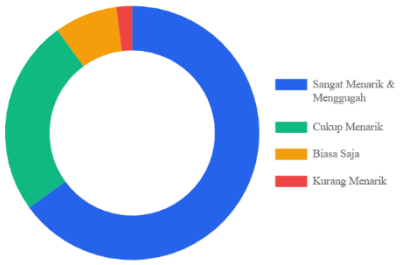


Gambar 3. Komparasi Capaian Dimensi Motivasi Model ARCS.
Sumber: Penelitian, 2026

Membedah Gambar 3, PowerPoint dengan gambar animasi terletak pada **Atensi** (skor 90 vs 60). Pergerakan masuk teks yang tertata, transisi slide yang sinematik, dan infografis dinamis mengalihkan fokus mata serta pikiran mahasiswa, mencegah mereka dari lamunan atau distraksi gawai [13]. Secara psikologis, manusia terprogram untuk merespons gerak. Dosen yang memanfaatkan animasi sejatinya sedang mengelola naluri dasar manusia untuk mempertahankan keterikatan (*engagement*) di ruang kelas.

Dimensi **Kepuasan** (skor 88 vs 60) menempati posisi kedua. Mahasiswa merasa dihargai. Mereka menangkap sinyal bahwa sang dosen telah mengerahkan waktu dan upaya ekstra untuk meracik hidangan materi yang indah. Estetika presentasi menumbuhkan iklim belajar yang positif dan humanis, rasa lelah mencerna teori tata bahasa Indonesia yang rumit terobati oleh kelembutan visual. Sementara itu, PPT konvensional justru menekan dimensi **Kepercayaan Diri** (skor 55), tumpukan teks paragraf membuat mahasiswa merasa terintimidasi oleh beban bacaan sebelum dosen sempat membedahnya. Mahasiswa juga merasa bosan dan taka da gairah apabila isi materi ajar dari dosen hanya berupa teks, tidak ada ilustrasi gambar atau animasi.

Temuan ini kian diperkuat oleh potret respons afektif mahasiswa kelas eksperimen terhadap media PowerPoint Animasi yang digunakan, terdeskripsi dalam proporsi kepuasan di bawah ini.



Gambar 4. Persentase Respons Mahasiswa terhadap Pengalaman Belajar Menggunakan PowerPoint Animasi.
Sumber: Penelitian, 2026

Gambar 4 dapat menginterpretasikan betapa pendekatan ramah secara visual mendapatkan tempat yang istimewa di hati mahasiswa. Mayoritas absolut (65% Sangat Menarik dan 25% Menarik) mengafirmasi bahwa media ini sukses membongkar paradigma lama tentang kuliah Bahasa Indonesia yang membosankan. Ruang kelas bertransformasi menjadi panggung narasi yang inklusif.

Secara keseluruhan, pembahasan ini mengerucut pada sebuah kesadaran esensial. Dalam ranah pendidikan tinggi modern, kompetensi keilmuan dosen harus selaras secara harmonis dengan literasi teknologi dan kepekaan estetika [14]. PPT dengan sentuhan ilustrasi, gambar, atau berupa animasi bukan mereduksi kedalaman materi, melainkan menyederhanakan kompleksitas wacana ke dalam bahasa visual yang mudah dicerna oleh daya tangkap mahasiswa Fakultas Ekonomi.

KESIMPULAN

Dari pembahasan di atas maka dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut di bawah ini :

1. Motivasi belajar mahasiswa pada kelas yang menggunakan PowerPoint animasi meningkat dari rata-rata 54,8 menjadi 85,6.
2. Motivasi belajar mahasiswa pada kelas yang menggunakan PowerPoint konvensional meningkat dari rata-rata 55,2 menjadi 62,4.
3. Hasil uji Independent Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan PowerPoint animasi terhadap motivasi belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Garut.
4. Dimensi motivasi tertinggi pada kelas eksperimen terdapat pada aspek Attention dengan skor 90 dan Satisfaction dengan skor 88.
5. PowerPoint animasi terbukti lebih efektif dibandingkan PowerPoint konvensional dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Mulyana, D. "Urgensi Bahasa Indonesia dalam Konstelasi Ilmu Ekonomi dan Bisnis". Jurnal Linguistik Terapan, vol. 15, no. 2, hal. 88-102, Agustus 2021. 2021.

[2] Arsyad, A. "Media Pembelajaran Konvensional dan Digital: Teori dan Praktik". Jurnal Teknologi Pendidikan Nasional, vol. 12, no. 3, hal. 45-58, November 2019. 2019.

[3] Sudjana, N., & Rivai, A. "Media Pengajaran: Strategi Menumbuhkan Minat Mahasiswa Gen-Z". Jurnal Pendidikan Karakter, vol. 11, no. 3, hal. 80-95, September 2018. 2018.

[4] Munir. "Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Aplikasi Era Milenial". Jurnal Inovasi Pendidikan Komputer, vol. 5, no. 4, hal. 210-225, Desember 2020. 2020.

[5] Rini, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media PowerPoint dalam Menyampaikan Materi Sejarah Islam di MAS Baburrohmah. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, *1*(1), 464-470.

[6] Hasibuan, S. A., Yuni, R., Lesmana, I., Pane, J. A., & Boot, R. (2025). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI INGLANFIS SMA NEGERI 1 PERCUT SEI TUAN. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, *3*(3), 502-511.

[7] Oschar, E., & Firdaus, A. M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Motivasi BelajarSiswa Mata Pelajaran PAI Kelas VIII. I DI SMP Negeri 7 Makassar. *Advances In Education Journal*, *2*(2), 592-597.

[8] Antoro, W. D., & Winarsih, D. (2025). PENGARUH MEDIA ANIMASI DALAM POWERPOINT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 KEPIL KECAMATAN KEPIL, KABUPATEN WONOSOBO. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(4), 959-969.

[9] Laia, A. (2026). PENGARUH MEDIA POWERPOINT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA DI KELAS XI SMA SWASTA BINA KASIH. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, *5*(1), 415-427.

[10] Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R &. D*. Bandung: CV Alfabeta.

[11] Uno, H. B. "Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan". Jurnal Psikologi Pendidikan Indonesia, vol. 9, no. 2, hal. 105-120, Mei 2021. 2021.

[12] Purnamasari, N. "Pengaruh Desain Visual Presentasi terhadap Retensi Memori Mahasiswa". Jurnal Desain Komunikasi Visual Indonesia, vol. 7, no. 1, hal. 34-47, Maret 2022. 2022.

[13] Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. "Instructional Technology and Media for Learning (Perspektif Indonesia)". Jurnal Kajian Media Edukasi, vol. 10, no. 2, hal. 150-165, Juni 2019. 2019.

[14] Hamalik, O. "Psikologi Komunikasi Ruang Kelas dalam Pendidikan Tinggi". Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, vol. 8, no. 1, hal. 112-125, Februari 2018. 2018.