ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i4.6298

PENGGUNAAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF HIASAN DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA TENTANG MENGENAL ANEKA RAGAM HIAS DARI BERBAGAI DAERAH DI INDONESIA DALAM TENUN NTT UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V SDN KELAPA LIMA

The Use of Interactive PowerPoint Media on Ornamentation in Visual Arts Learning About Recognizing Various Decorative Motifs from Different Regions in Indonesia in NTT Weaving to Enhance the Creativity of Fifth Grade Students at SDN Kelapa Lima

Emerensiana Manehat[1], Margaretha Djokaho[2], Maxsel Koro[3]
Universitas Nusa Cendana
emimanehat@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 5, 2025	Jun 1, 2025	Jun 13, 2025	Jun 18, 2025

Abstract

The low level of creativity among fifth-grade students at SDN Kelapa Lima in understanding the topic of regional ornamental designs in Indonesia, particularly in the context of *tenun* from East Nusa Tenggara (NTT) serves as the background for this study, as student learning outcomes had not yet met the Minimum Competency Criteria (KKM) of 70. This study aims to enhance students'creativity through the use of interactive PowerPoint media on ornamental designs in cultural arts education. The research employed a Classroom Action Research (CAR) method, conducted over two cycles involving the stages of planning, implementation, observation, and reflection.

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

The study involved 25 fifth-grade students, with data collected through observations and tests, and analyzed using descriptive qualitative methods. The findings reveal a significant improvement in both creativity and learning outcomes: learning mastery increased from 64% in the first cycle to 92% in the second; teacher activity rose from 95.83 to 98.61; and student engagement increased from 72.18 to 87.26. The study concludes that the use of interactive PowerPoint media effectively enhances students'creativity, engagement, and understanding of ornamental motifs in *tenun* NTT. These findings underscore the importance of teachers'technological proficiency in designing engaging and adaptive instructional media to comprehensively improve student learning outcomes.

Keywords: Student Creativity; Interactive PowerPoint Media; *Tenun* NTT; Regional Ornamentation; Classroom Action Research

Abstrak: Rendahnya kreativitas siswa kelas V SDN Kelapa Lima dalam memahami materi mengenal aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia khususnya dalam konteks tenun NTT menjadi latar belakang penelitian ini, mengingat pencapaian belajar belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penggunaan media PowerPoint interaktif hiasan dalam pembelajaran seni budaya. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa kelas V, dengan data diperoleh melalui observasi dan tes, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kreativitas dan hasil belajar siswa: ketuntasan belajar meningkat dari 64% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II; aktivitas guru naik dari 95,83 menjadi 98,61; serta keaktifan siswa meningkat dari 72,18 menjadi 87,26. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif secara efektif meningkatkan kreativitas, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi ragam hias dalam tenun NTT. Implikasi dari penelitian ini menekankan pentingnya penguasaan teknologi oleh guru untuk merancang media pembelajaran yang menarik dan adaptif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Kata Kunci: Kreativitas Siswa; Media PowerPoint Interaktif; Tenun NTT; Ragam Hias Daerah; Penelitian Tindakan Kelas

PENDAHULUAN

Pendidikan seni rupa menjadi salah satu aspek pendidikan yang memiliki peran penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan seni rupa di sekolah dasar sangat penting untuk meningkatkan kreativitas dan wawasan siswa. Pelajaran seni rupa juga dapat menumbuhkan dan mengembangkan siswa untuk berpikir kreatif, kritis, dan inovatif. Untuk itu pembelajaran seni rupa harus dilaksanakan secara komprehensif yang menyangkut ranah

kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga tertanam sikap yang baik dan kreatif dalam diri siswa. (Fathurrohman, 2017).

Salah satu materi pembelajaran seni rupa yang penting untuk diajarkan adalah mengenal aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia, termasuk tenun Nusa Tenggara Timur (NTT). Tenun NTT dikenal dengan motif-motifnya yang kaya akan makna dan nilai budaya, sehingga dapat menjadi media yang efektif untuk memperkenalkan keragaman budaya Indonesia kepada siswa. Selain itu, materi ini relevan dan dekat dengan kehidupan siswa, sehingga materi ini harus dipelajari. Siswa harus menjadi subjek pembelajaran agar tujuan kurikulum dapat dicapai. Beberapa elemen pembelajaran harus ada agar tujuan kurikulum dapat dicapai.

Elemen ini termasuk guru sebagai pengajar, kurikulum, metode, media atau alat peraga yang digunakan, materi yang dipelajari, dan evaluasi pembelajaran. (Anwar et al., 2022). Elemen-elemen tersebut memiliki hubungan dalam pembelajaran. Apabila terdapat elemen yang tidak ada, maka proses pembelajaran di kelas tidak akan berjalan secara maksimal. Mengenal aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia menjadi salah satu topik pada kurikulum merdeka yaitu topik 9 mengenal aneka ragam hias di berbagai daerah di Indonesia pada kelas V.

Ragam hias merupakan bagian penting dari identitas budaya setiap daerah di Indonesia. Berbagai motif hias yang ada, seperti batik, tenun, ukiran, dan anyaman, memiliki makna filosofis, sejarah, dan sosial selain nilai estetika. Topik mengenal aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia terutama tenun NTT ini sangat bermanfaat bagi kehidupan siswa. Oleh karena itu, pembelajaran seni rupa dengan topik mengenal aneka ragam hias dalam tenun NTT ini perlu dipelajari. Sehingga siswa dapat dengan mudah mengenal dan memahami tentang aneka ragam hias di lingkungan sekitarnya.

Namun dalam praktiknya, pembelajaran seni rupa seringkali menghadapi kendala, seperti kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang dapat menghambat pemahaman dan kreativitas siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi hal ini adalah pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi. seperti jumlah buku teks yang terbatas. Selain itu metode pembelajaran yang masih konvensional, dimana guru lebih berkonsentrasi pada ceramah, dan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian siswa. Akibatnya hasil kreativitas siswa kurang memuaskan.

Tanpa penggunaan media pembelajaran yang tepat, materi seni rupa dapat terasa abstrak dan sulit dipahami oleh siswa, terutama ditingkat sekolah dasar. Pada kenyataannya

hanya 9-12 siswa dari 25 siswa atau 48% siswa yang mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (KMM). Sehingga guru harus menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan agar siswa dapat memahami materi dan menjadi lebih kreatif. Salah satu kegiatan belajar yang menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti PowerPoint interaktif yang bertujuan untuk menarik perhatian dan mengarahkan siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran sehingga materi yang dipelajari dapat mudah dipahami.

Dengan demikian, PowerPoint interaktif merupakan media yang membantu proses belajar menjadi lebih mudah untuk mengenal dan memahami objek, ataupun materi yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Untuk memahami materi pelajaran, siswa harus memperhatikan dengan baik apa yang disampaikan maupun yang ditampilkan oleh pendidik. Hal ini dapat memungkinkan siswa untuk mencapai hasil kreativitas yang maksimal.

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini bertujuan untuk membuat siswa menjadi lebih mudah memahami materi yang diberikan guru dengan membuat mereka berpartipasi secara aktif dan memaksimalkan kreativitas mereka. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran tentang sejauh mana media PowerPoint interaktif hiasan dapat memengaruhi pemahaman dan kreativitas siswa dalam mengeksplorasi ragam hias tenun NTT. Serta mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif hiasan dalam pembelajaran seni rupa tentang mengenal aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia terutama dalam tenun NTT untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDN Kelapa Lima.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kelapa Lima yang terletak di Jalan Gerbang Media, Desa/Kelurahan: Kelapa Lima, Kecamatan Kelapa Lima, Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 yang berlangsung satu bulan terhitung mulai dari bulan April sampai Mei 2025. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan kesepakatan kepala sekolah, guru dan peneliti. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2025.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilasanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. (Pandiangan, 2020). Penelitian tindakan kelas memiliki

berbagai manfaat bagi guru di lingkungan sekolah, terutama dalam meningkatkan kompetensi dan kualitas proses pembelajaran. Beberapa keuntungan dari pelaksanaan PTK di antaranya adalah: (1) memperbaiki serta menyempurnakan metode pengajaran yang digunakan guru; (2) mendukung pengembangan profesionalisme guru; (3) membangun keterbukaan sikap dan rasa percaya diri; (4) mendorong guru untuk berperan aktif dalam kegiatan penelitian berbasis praktik; dan (5) membantu meningkatkan kemampuan profesional guru secara menyeluruh. (Utomo et al., 2024:2).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V yang berjumlah 25 orang dengan rincian 20 orang perempuan dan 5 orang laki-laki. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari empat rangkaian kegiatan pada siklus yang dilakukan secara berulang. Dalam siklus PTK terdapat empat kegiatan utama yaitu kegiatan perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observasi), refleksi (reflecting). (Machali, 2022).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, tes dan studi dokumentasi. Teknik observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung partisipan serta situasi yang berkaitan dengan fenomena yang diteliti. (Ardiansyah et al., 2023). Brown (dalam Sumardi, 2020:2) mengungkapkan bahwa tes adalah suatu cara yang digunakan untuk menilai kemampuan, pengetahuan, serta kinerja peserta didik yang diperoleh melalui proses pembelajaran. (Khotimah & Rizal, 2024). Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengambilan informasi dari berbagai dokumen, arsip, atau bahan tertulis lain yang berkaitan dengan fenomena yang sedang diteliti. Studi dokumentasi memberikan gambaran mengenai konteks historis, kebijakan, peristiwa, serta perkembangan yang berhubungan dengan fenomena penelitian. (Ardiansyah et al., 2023).

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kelapa Lima. Subjek penelitian tindakan kelas berfokus pada siswa kelas V SDN Kelapa Lima yang berjumlah 25 siswa. Penelitian ini dilakukan secara bertahap sesuai prosedur penelitian, pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II menggunakan instrumen-instrumen penelitian yang telah disiapkan. Berikut ini adalah hasil tes siklus I peserta didik kelas V yang dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Table 1. Hasil Tes Siklus I

Nilai	Ketuntasan	Frekuensi	Persentase
≥70	Tuntas	16	64%
<70	Tidak Tuntas	9	36%
Jumlah Siswa		25	100%

Berdasarkan tabel tersebut, tampak bahwa tingkat ketuntasan belajar pada siklus I dari 25 siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal yakni 16 siswa (64%). Sedangkan ada 9 siswa (36%) belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar dan kreativitas siswa dalam mengenal aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia terutama dalam tenun NTT masih tergolong rendah pada siklus I yang diakibat oleh peserta didik yang pasif dan belum terbiasa dengan media PowerPoint yang di tampilkan, pada saat pembelajaran siswa kurang memperhatikan penjelasan dan tayangan slide PowerPoint yang ditampilkan, serta hasil gambar yang kurang bervariasi pada saat proses pembelajaran. Sehingga persentase ketuntasan hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan minimal yang ditentukan. Oleh karena itu perlu perbaikan pada siklus berikutnya.

Table 2. Hasil Tes Siklus II

Nilai	Ketuntasan	Frekuensi	Persentase
≥70	Tuntas	23	92%
<70	Tidak Tuntas	2	8%
Jumlah Siswa		25	100%

Dari hasil pengelolaan siklus II menggunakan media PowerPoint interaktif hiasan pada tabel di atas, ditemukan bahwa siklus II dari 25 siswa yang mencapai nilai minimal ketuntasan adalah 23 siswa (92%), sedangkan ada 2 siswa (8%) belum mencapai kriteria ketuntasan minimal dikarenakan pada saat pembelajaran mereka tidak memperhatikan dengan baik penjelasan guru sehingga hasil yang diperoleh belum mencapai nilai ketuntasan minimal, untuk itu 2 siswa tersebut peneliti menyerakan tanggung jawab kepada pihak sekolah untuk diberikan pengayaan oleh guru kelas.

Table 3. Aktivitas Guru

Aktivitas Guru	Skor	Rata-rata	Kriteria
Siklus I	69	95,83	Sangat Baik
Siklus II	71	98,61	Sangat Baik

Dari tabel di atas, menunjukkan bahwa aktivitas guru dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Berdasarkan data hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa

pada siklus I jumlah skor aktivitas guru 69 dengan nilai rata-rata 95,83 memperoleh kriteria sangat baik, dan pada siklus II terdapat peningkatan dengan jumlah skor 71 dengan nilai rata-rata 98,61 dengan kriteria sangat baik, sehingga keduanya telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

Table 4. Aktivitas Peserta Didik

Aktivitas Peserta Didik	Jumlah Nilai	Rata-rata	Kriteria
Siklus I	1.803,3	72,18	Cukup
Siklus II	2.181,5	87,26	Sangat Baik

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan aktivitas peserta didik pada materi mengenal aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia dalam tenun NTT. Pada siklus I peserta didik memperoleh jumlah nilai 1.803,3 dengan nilai rata-rata 72,18 dan mendapat kriteria cukup. Sedangkan pada siklus II jumlah nilai aktivitas peserta didik meningkat menjadi 2.181,5 dengan nilai rata-rata 87,26 dan memperoleh kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil observasi peserta didik di atas terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 15,8. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan dan penelitian pada siklus ke II dikatakan telah berhasil.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksnakan pada mata pelajaran seni rupa tentang mengenal aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia dalam tenun NTT, dan dilaksanakan dua siklus dengan menggunakan media PowerPoint interaktif hiasan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Media pembelajaran PowerPoint interaktif adalah sebuah sistem atau platform yang umumnya dimanfaatkan dalam kegiatan belajar-mengajar dengan dukungan teknologi internet dan situs web sebagai sarana utamanya. Media ini memberikan kemudahan bagi pengguna, seperti guru dan siswa, untuk mengakses materi, sumber belajar, serta menjalin interaksi pembelajaran secara online. Penggunaan PowerPoint interaktif dapat menjadikan proses belajar lebih menarik dan interaktif. (Maenah et al., 2024:2). Sejalan dengan pendapat tersebut (Septiana dalam Dinda Suci et al., 2022:3) berpendapat bahwa PowerPoint menunjukkan point dari setiap presentasi untuk membantu pendengar lebih fokus, meskipun informasi yang disampaikan berupa gambar, video atau audio. Kemudahan untuk mengakses

materi dan proses belajar lebih menarik dan interaktif yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik yang awalnya rendah menjadi meningkat; sehingga untuk mencapai kreativitas belajar maka dilaksanakan proses pembelajaran di kelas. Salah satu mata pelajaran wajib disekolah dasar adalah seni rupa, seni rupa adalah salah satu cabang seni yang dapat dinikmati melalui indera penglihatan dan peraba.(Sarwono, 2022).

Data hasil observasi keaktifan guru selama proses pembelajaran menggunakan media PowerPoint interaktif hiasan pada siklus I, guru memperoleh jumlah skor 69 dengan nilai 95,83 dan mendapat kriteria sangat baik, sedangkan pada pelaksanaan siklus II, jumlah skor aktivitas guru meningkat menjadi 71 dengan nilai 98,61 dan mendapat kriteria sangat baik. Sehingga terjadi peningkatan nilai sebesar 2,78. Sedangkan data hasil observasi peserta didik pada siklus I, peserta didik memperoleh jumlah nilai keseluruhan 1.803,2 dengan nilai 72,18 dan mendapat kriteria cukup, sedangkan pada pelaksanaan siklus II, jumlah nilai aktivitas peserta didik meningkat menjadi 2.181,5 dengan nilai 87,26 dan mendapat kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil observasi peserta didik di atas, terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 15,8.

Data hasil tes pada peserta didik pada terdapat perubahan pada saat pemberian tindakan dengan media PowerPoint interaktif hiasan pada materi mengenal aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia dalam tenun NTT menunjukkan bahwa pada siklus I terdapat 16 siswa yang tuntas mendapat kriteria cukup dengan nilai yang diperoleh 70,84 (64%) dan belum mencapai persentase ketuntasan masih ada 9 siswa (36%) siswa yang belum mencapai KKM serta indikator keberhasilan yang ditentukan. Pada siklus II terdapat 23 siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan sangat baik yaitu dengan nilai yang diperoleh 81,48 (92%) dan sudah mencapai persentase ketuntasan yang ditetapkan dan terdapat 2 siswa yang belum tuntas sehingga 2 siswa tersebut peneliti menyerahkan tanggung jawab kepada pihak sekolah untuk diberikan pengayaan oleh guru kelas. Hasil tes siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai yaitu 10,68 dan persentase ketuntasan belajar klasikal mengalami peningkatan yaitu 28%. Untuk itu hasil ini menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif hiasan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam mempelajari aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia dalam tenun NTT.

Berdasarkan data aktivitas guru dan peserta didik dalam penggunaan Media PowerPoint interaktif hiasan yang dihimpun oleh observer, tentu berbanding lurus dengan hasil tes kompetensi peserta didik. Semakin meningkatnya data hasil observasi maka meningkat pula hasil belajar dan kreativitas peserta didik dan semakin mantapnya

pemahaman dan kreativitas materi pembelajaran mengenal aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia terutama dalam tenun NTT melalui hasil karya peserta didik. Data hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Fau, Amano dalam (Harefa et al., 2022) pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan proses pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Hasil penelitian ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Mulia, (2022) penelitian tentang penggunaan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Min 27 Aceh Besar. Hasil penelitian ini memperlihatkan adanya peningkatan dalam aktivitas guru dan siswa. Pada siklus I, aktivitas guru mencapai skor 87,5% dengan kategori sangat baik, sementara pada siklus II meningkat menjadi 95,83% dengan kategori sangat baik sekali. Aktivitas siswa pun mengalami peningkatan. Siswa siklus I memperoleh skor 77,77% dengan kategori baik, pada siklus II memperoleh skor 93,05% dengan kategori baik sekali. Adapun hasil penelitian oleh Prasinto, (2022) dengan judul pengunaan media PowerPoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di SDN Cimpon kelas II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media PowerPoint dalam pembelajaran tematik mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar mencapai 66,14%, meningkat pada siklus II menjadi 88,71%, sehingga telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Serta ketuntasan hasil belajar yang memenuhi kriteria keberhasilan pada siklus I sejumlah 5 peserta didik (35.71%) sedangkan pada siklus II jumlahnya meningkat menjadi 14 peserta didik atau 100% dari total peserta didik.

Hasil penelitian ini tentu memiliki kontribusi dalam dunia pendidikan, terutama dalam penggunaan media pembelajaran di kelas pada saat pembelajaran. Media ini terbukti mampu menigkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman yang lebih dinamis, dan memungkinkan peyampaian informasi atau materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan efektif. (Ziveria & Purwandari, 2020:5-6).

Namun penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan yaitu jumlah sampel yang digunakan relatif kecil, yakni 25 siswa, akibatnya hasil yang didapat bisa jadi kurang menggambarkan kondisi sebenarnya. Selain itu, faktor-faktor eksternal seperti tingkat motivasi siswa dan lingkungan belajar yang kurang terkendali turut memengaruhi sehingga hasil yang dicapai mungkin tidak sepenuhnya representatif, di samping itu, pemanfaatan

media PowerPoint interaktif memerlukan waktu yang relatif lama untuk menyiapkan materi pembelajaran, serta menuntut keterampilan khusus dari guru dalam menyusun materi dan membimbing peserta didik agar mampu menyelesaikan permasalahan secara inisiatif sendiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil observasi keaktifan guru maupun peserta didik dalam penggunaan media PowerPoint interaktif hiasan yang dilakukan oleh observer dan tes kompetensi kemampuan dan pemahaman peserta didik tentang materi mengenal aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia terutama dalam tenun NTT. Data hasil observasi yang diperoleh pada siklus I untuk guru dengan nilai 95,83 dan 72,18 untuk peserta didik, dan terjadi peningkatan pada siklus ke II yaitu 98,61 untuk guru dan 87,26 untuk peserta didik, sedangkan data yang diperoleh dari hasil tes akhir/evaluasi dimana terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan persentase ketuntasan kelas dari 25 orang pada siklus I terdapat 16 orang (64%) menjadi 23 orang (92%) pada siklus ke II. Penggunaan media PowerPoint interaktif hiasan tersebut dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa tentang mengenal aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia dalam tenun NTT di kelas V SDN Kelapa Lima, dikatakan berhasil karena telah mencapai kriteria ketuntasan yang ditentukan yakni 70.

Penelitian ini memberikan konstribusi dalam memperkaya ilmu pengetahuan, khususnya di bidang media pembelajaran, dengan membuktikan bahwa pemanfaatan media PowerPoint interaktif yang dihiasi elemen visual dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, hasil penelitian ini turut menambah referensi tentang penerapan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan efektif di jenjang pendidikan dasar. Sebagai rekomendasi untuk penelitian berikutnya, disarankan untuk menyempurnakan media PowerPoint interaktif dengan menambahkan berbagai fitur multimedia yang lebih bervariasi, seperti animasi, suara, dan video interaktif, agar dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan melakukan penelitian dengan jumlah subjek yang lebih besar. Selain itu, studi lanjutan dapat dilakukan dengan menerapkan media ini di tingkat pendidikan atau bidang studi lain, serta mengkaji efektivitas penggunaannya dalam jangka waktu lebih lama guna mengetahui dampak jangka panjang terhadap capaian belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran"Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0."*Tohar Media.

Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(2), 1–9. https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57

Dinda Suci, A., Salsabila, D., Helmalia, R., Faujiah, S., Suzanti, L., Kunci, K., Interaktif, P., & Usia Dini, A. (2022). Stimulasi Aspek Kognitif Anak Usia Dini Dalam Berpikir Logis Melalui Powerpoint Interaktif Di TK LABSCHOOL UPI Serang. *Online)*, *9*(2), 92. https://doi.org/10.22460/ts.v9i2.3940

Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan pembelajaran modern: konsep dasar, inovasi dan teori pembelajaran*. Garudhawaca.

Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Lase, I. P. S., Ndruru, M., & Ndraha, L. D. M. (2022). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kemampuan pemahaman konsep belajar siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *8*(1), 325–332. http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022

Khotimah, A. H., & Rizal, M. S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Pengerjaan Proyek Vlog pada Materi Teks Berita. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(1), 68–74. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.380

Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru. *Ijar*, *1*(2), 2012–2022. https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21

Maenah, M., Taufiqulloh, T., & Sudibyo, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Journal of Education Research*, *5*(3), 3272–3282. https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1452

Mulia, F. (2022). *Penggunaan Media Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 27 Aceh Besar*. UIN Ar-Raniry. http://repository.ar-raniry.ac.id

Pandiangan, A. P. B. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru Dan Kompetensi Belajar Siswa)*. Deepublish.

Prasinto, B. R. (2022). Penggunaan media Powerpoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di SD N Cimpon Kelas II Tahun 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, *2*(3), 176–184. https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i3.1131

Sarwono, R. (2022). Pengembangan bandicam berbasis power point sebagai media pembelajaran seni rupa PGSD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *12*(1), 69–73. https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i1.p69-73

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, *1*(4), 19. https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821

Ziveria, M., & Purwandari, N. (2020). Pengembangan Presentasi Interaktif dan Menarik Menggunakan Microsoft Power Point 2007 Bagi Guru SDIT Al-Kautsar. *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(2), 56–64. https://doi.org/10.53008/abdimas.v1i2.83