

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF DAN PAPAN KARTU MENGENAL PERASAAN MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 2 MIN 2 BANYUWANGI

Nanda Risqi Amelia¹, Sinta Yulis Pratiwi²

¹ Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
e-mail: nandarisqi.1234@gmail.com

² Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
e-mail: sintapратиwi708@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to analyze the effectiveness of implementing interactive PowerPoint learning media and card boards in learning to recognize feelings in class 2 Indonesian language subjects at MIN 2 Banyuwangi. This research method uses a qualitative method, namely directly observing class 2B MIN 2 Banyuwangi students by conducting Classroom Action Research (PTK).

The results of the research show that two learning media are effective in increasing students' understanding of the material about recognizing feelings. The use of interactive PowerPoint media provides significant results in increasing student motivation and participation during learning. Apart from that, the use of card boards has also been proven to be able to help students who have a kinesthetic learning style. In conclusion, the combination of using interactive PowerPoint media and card boards can provide optimal learning results and support the diversity of students' learning styles.

Keywords: Learning Media, Interactive PowerPoint, Card Board, Getting to Know Feelings

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keefektifan penerapan media pembelajaran PowerPoint interaktif dan papan kartu dalam pembelajaran mengenal perasaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 di MIN 2 Banyuwangi. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu langsung mengamati peserta didik kelas 2B MIN 2 Banyuwangi dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Hasil dari penelitian memberikan hasil bahwa kedua media pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi mengenal perasaan. Penggunaan media PowerPoint interaktif memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran. Selain itu, penggunaan papan kartu juga terbukti mampu membantu peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik. Kesimpulannya, kombinasi penggunaan media PowerPoint interaktif dan papan kartu dapat memberikan hasil pembelajaran yang optimal dan mendukung keberagaman gaya belajar peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, PowerPoint Interaktif, Papan Kartu, Mengenal Perasaan

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif merupakan salah satu kunci utama dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Guru sebagai fasilitator perlu menghadirkan proses pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya kelas 2 adalah pengenalan perasaan. Materi ini tidak hanya bertujuan untuk membangun keterampilan sosial dan emosional dalam kehidupan sehari-hari.

Pada era modern ini, kemajuan teknologi memberikan peluang besar bagi guru untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti PowerPoint interaktif telah terbukti mampu memberikan peningkatan pada keinginan belajar peserta didik sehingga membuat peserta didik mampu memahami materi dengan cepat. PowerPoint interaktif memungkinkan penyampaian materi yang lebih visual dan menarik, sehingga mampu merangsang perhatian peserta didik.

Di sisi lain, pembelajaran berbasis aktivitas fisik seperti penggunaan media papan kartu ini sangat mendukung peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik dan juga memungkinkan mereka belajar melalui gerakan. Papan kartu juga dapat digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kolaboratif, dimana peserta didik dapat bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas tertentu.

MIN 2 Banyuwangi sebagai salah satu Madrasah Ibtidaiyah memiliki tantangan untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Materi mengenal perasaan menjadi salah satu fokus pembelajaran karena erat kaitannya dengan pembentukan karakter peserta didik. Namun berdasarkan observasi awal masih terdapat kendala dalam pembelajaran materi ini,

seperti kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan rendahnya partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi keefektifan penerapan dua jenis media pembelajaran, yaitu PowerPoint interaktif dan papan kartu, dalam pembelajaran mengenal perasaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Fokus penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi sejauh mana kedua media tersebut mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, meningkatkan partisipasi peserta didik, serta mendukung keberagaman gaya belajar peserta didik di kelas 2 MIN 2 Banyuwangi. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya di lingkungan madrasah.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran empiris tentang kelebihan dan kekurangan masing-masing media pembelajaran serta merekomendasikan strategi yang paling efektif dalam menyampaikan materi mengenal perasaan. Penelitian ini juga berupaya menjawab kebutuhan guru dalam menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan memberikan rasa senang sehingga peserta didik dapat belajar dengan lebih optimal.

Secara keseluruhan, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dan aktivitas manipulatif dalam pendidikan dasar. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan praktis bagi guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara holistik. Dengan penerapan strategi yang tepat, pembelajaran diharapkan dapat menjadi pengalaman yang tidak hanya mendidik, tetapi juga menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Penelitian yang berjudul "*Penerapan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif dan Papan Kartu Mengenal Perasaan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 MIN 2 Banyuwangi*" sangat penting untuk dijawab karena berkaitan erat dengan kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, khususnya pada aspek yang melibatkan pengembangan kemampuan emosional siswa. Mengenal perasaan adalah salah satu kompetensi dasar yang sangat penting, tidak hanya untuk mendukung kemampuan bahasa tetapi juga untuk membantu siswa dalam membangun kecerdasan emosional sejak dini, yang merupakan fondasi penting bagi perkembangan sosial dan psikologis mereka di masa depan.

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan telah menjadi kebutuhan mendesak untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran konvensional yang sering dianggap kurang efektif dalam memotivasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. PowerPoint interaktif dan papan kartu merupakan dua jenis media pembelajaran yang telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, dan memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih konkret. Namun, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menguji keefektifan kombinasi kedua media ini dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi mengenal perasaan, karena aspek ini sering kali diabaikan dalam pengembangan materi pembelajaran di sekolah dasar.

Selain itu, penelitian ini memiliki relevansi praktis bagi guru, khususnya di MIN 2 Banyuwangi, dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi para pendidik untuk memanfaatkan teknologi sederhana seperti PowerPoint interaktif bersama dengan alat bantu tradisional seperti papan kartu untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan adaptif sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoretis dalam bidang pengembangan media pembelajaran, tetapi juga memiliki dampak praktis yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di kelas.

Lebih jauh lagi, penelitian ini juga penting dalam konteks pendidikan inklusif, karena pembelajaran mengenai perasaan membantu menciptakan lingkungan kelas yang lebih empatik dan mendukung keberagaman emosi siswa. Dengan menggunakan pendekatan media yang interaktif dan kolaboratif, diharapkan siswa dapat belajar mengenali, mengekspresikan, dan mengelola perasaan mereka dengan cara yang positif. Hal ini tidak hanya relevan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga dalam pembentukan karakter dan nilai-nilai sosial yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan kehidupan di masa depan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran seperti PowerPoint interaktif dan papan kartu dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah dan menarik perhatian mereka dalam pembelajaran. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan keberhasilan implementasi media tersebut dalam meningkatkan hasil

belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Beberapa penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Efektivitas Media Microsoft PowerPoint dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 3 SATAP Tondong Tallasa Kabupaten Pangkep

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Microsoft PowerPoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 59,44 sebelum penggunaan media menjadi 75,74 setelah penggunaan media, dengan persentase ketuntasan meningkat dari 40% menjadi 74,7%.

2. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar

Studi ini menemukan bahwa media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Rata-rata nilai posttest siswa lebih tinggi dibandingkan dengan pretest, menunjukkan peningkatan pemahaman materi setelah penggunaan media interaktif.

3. Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media kartu bergambar efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak. Hasil posttest menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan pretest, dengan nilai rata-rata meningkat dari 48,86 menjadi 57,2.

4. Efektivitas Penggunaan Media Couple Card terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV SD Inpres Bontobila Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media couple card efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Analisis data menunjukkan peningkatan nilai keterampilan menulis setelah penggunaan media tersebut.

5. Penggunaan PowerPoint Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman pada Materi Merangkai Suku Kata

Studi ini menemukan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi merangkai suku kata pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi mengenal perasaan untuk siswa kelas 2 di MIN 2 Banyuwangi.

Penggunaan media pembelajaran seperti PowerPoint interaktif dan papan kartu terbukti tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para pendidik dalam mengintegrasikan teknologi sederhana dan media visual ke dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi yang berkaitan dengan aspek emosional siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan dampak positif dalam ranah akademik, tetapi juga dalam pengembangan kecerdasan emosional siswa yang sangat penting bagi kehidupan mereka di masa depan.

Namun, penelitian ini juga memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan dalam cakupan populasi dan sampel. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas untuk memperkuat temuan dan menggali lebih dalam mengenai keefektifan media pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, diharapkan dapat terus dihasilkan inovasi pembelajaran yang relevan dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Metode ini dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara langsung dengan langkah-langkah yang sistematis dan melibatkan guru serta siswa.

Penelitian dilakukan di MIN 2 Banyuwangi dengan subjek siswa kelas 2 sebanyak 24 orang. Fokus penelitian adalah untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran PowerPoint interaktif dan papan kartu dalam membantu siswa mengenal perasaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu:

1. Perencanaan: Guru mempersiapkan bahan ajar, yaitu PowerPoint interaktif dan papan kartu, serta menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran.
2. Pelaksanaan: Guru menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Observasi: Peneliti mengamati proses pembelajaran, mencatat aktivitas siswa, serta mencatat respon mereka terhadap media pembelajaran.
4. Refleksi: Peneliti dan guru bersama-sama mengevaluasi hasil dari pembelajaran untuk menentukan perbaikan yang perlu dilakukan di siklus berikutnya.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan siswa dan guru, dokumentasi berupa foto dan video, serta hasil tes formatif siswa. Analisis data dilakukan dengan cara menyusun, mengolah, dan menyimpulkan hasil dari data tersebut secara deskriptif.

Keberhasilan penelitian ini dilihat dari beberapa indikator, yaitu:

1. Meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi mengenal perasaan yang dibuktikan dengan hasil tes formatif.
2. Siswa lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Adanya tanggapan positif dari siswa terhadap penggunaan media PowerPoint interaktif dan papan kartu.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa berdasarkan situasi yang digambarkan pada kartu. Observasi menunjukkan bahwa siswa mulai tertarik dengan materi yang disampaikan, namun masih terdapat beberapa kendala, seperti:

- Sebagian siswa kurang fokus ketika menggunakan media PowerPoint interaktif.
- Beberapa siswa mengalami kesulitan menghubungkan situasi di kartu dengan jenis perasaan yang tepat.
- Tingkat partisipasi siswa baru mencapai 65 dari total jumlah siswa.

Hasil tes formatif pada siklus pertama menunjukkan bahwa hanya 60% siswa yang mencapai nilai di atas KKM (75). Hal ini menunjukkan perlunya perbaikan pada metode penyampaian materi dan cara menggunakan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Siklus 1

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi keefektifan penerapan media pembelajaran PowerPoint interaktif dan papan kartu dalam membantu siswa kelas 2 MIN 2 Banyuwangi memahami materi mengenal perasaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan pelaksanaan dua siklus penelitian tindakan kelas, berikut adalah hasil yang diperoleh:

Pada siklus pertama, pembelajaran difokuskan pada penggunaan PowerPoint interaktif untuk memberikan penjelasan tentang jenis-jenis perasaan seperti senang, sedih, marah, dan takut. Setelah itu, siswa bermain menggunakan papan kartu untuk

mengidentifikasi perasaan berdasarkan situasi yang digambarkan pada kartu. Observasi menunjukkan bahwa siswa mulai tertarik dengan materi yang disampaikan, namun masih terdapat beberapa kendala, seperti:

- Sebagian siswa kurang fokus ketika menggunakan media PowerPoint interaktif.
- Beberapa siswa mengalami kesulitan menghubungkan situasi di kartu dengan jenis perasaan yang tepat.
- Tingkat partisipasi siswa baru mencapai 65 dari total jumlah siswa.

Hasil tes formatif pada siklus pertama menunjukkan bahwa hanya 60% siswa yang mencapai nilai di atas KKM (75). Hal ini menunjukkan perlunya perbaikan pada metode penyampaian materi dan cara menggunakan media pembelajaran.

b. Siklus 2

Berdasarkan refleksi siklus pertama, dilakukan beberapa perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus kedua, seperti:

- Menambahkan animasi sederhana pada PowerPoint untuk meningkatkan perhatian siswa.
- Memberikan contoh tambahan sebelum siswa bermain papan kartu, agar siswa lebih memahami cara mengidentifikasi perasaan.
- Guru lebih aktif membimbing siswa selama kegiatan bermain papan kartu.

Hasilnya, pada siklus kedua terjadi peningkatan yang signifikan. Siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan partisipasi aktif siswa meningkat menjadi 85%. Selain itu, hasil tes formatif menunjukkan bahwa 85% siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif dan papan kartu yang diperbaiki berhasil meningkatkan pemahaman siswa.

2. Pembahasan

Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus kedua menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif dan papan kartu memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

a. Efektivitas Media PowerPoint Interaktif

Penggunaan PowerPoint interaktif memberikan visualisasi yang menarik sehingga siswa lebih mudah memahami konsep perasaan. Animasi dan warna yang

digunakan mampu menarik perhatian siswa, meskipun pada siklus pertama masih terdapat kekurangan dalam memanfaatkan fitur-fitur tersebut. Setelah perbaikan dilakukan, media ini menjadi lebih efektif dalam menyampaikan materi.

b. Efektivitas Media Papan Kartu

Papan kartu membantu siswa mengenali perasaan melalui praktik langsung, dengan menghubungkan situasi yang digambarkan pada kartu dengan jenis perasaan yang sesuai. Permainan ini juga meningkatkan kerjasama antar siswa dan membuat suasana kelas menjadi lebih hidup. Kendala yang terjadi pada siklus pertama, seperti kurangnya pemahaman siswa terhadap aturan permainan, berhasil diatasi dengan memberikan contoh yang lebih jelas.

c. Peningkatan Aktivitas dan Pemahaman Siswa

Penggunaan kedua media ini secara bersamaan memungkinkan siswa belajar melalui berbagai cara, yaitu mendengar, melihat, dan praktik langsung. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran multimodal yang menekankan pentingnya variasi dalam penyampaian materi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan keaktifan siswa dari 65% pada siklus pertama menjadi 85% pada siklus kedua mencerminkan keberhasilan pendekatan ini.

d. Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran

Wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih senang belajar dengan menggunakan media yang menarik seperti PowerPoint interaktif dan permainan papan kartu. Siswa merasa lebih mudah memahami materi karena materi disampaikan dengan cara yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang inovatif dapat meningkatkan minat belajar siswa.

3. Implikasi dan Rekomendasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif dan papan kartu efektif dalam membantu siswa mengenal perasaan. Guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa, khususnya untuk materi yang memerlukan pendekatan visual dan interaktif. Selain itu, perlu adanya pelatihan bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran agar hasil yang dicapai lebih maksimal.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan media inovatif tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.



Gambar 1. Praktik Mengajar di Kelas 2



Gambar 2. Media Papan Kartu Mengenal Perasaan



Gambar 3. PowerPoint Materi Mengenal Perasaan

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran PowerPoint interaktif dan papan kartu terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 2 MIN 2 Banyuwangi terhadap materi mengenal perasaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran yang menggunakan media PowerPoint interaktif membantu siswa untuk memahami konsep secara visual dan lebih menarik perhatian mereka selama proses pembelajaran. Sementara itu, permainan papan kartu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mendorong interaksi antar siswa, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi melalui praktik langsung.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada partisipasi dan pemahaman siswa setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua. Keaktifan siswa meningkat dari 65% pada siklus pertama menjadi 85% pada siklus kedua. Selain itu, hasil tes formatif menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai

nilai di atas KKM juga meningkat dari 60% menjadi 85%. Ini membuktikan bahwa penggunaan media yang kreatif dan interaktif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan juga sangat positif. Sebagian besar siswa merasa lebih mudah memahami materi dan menikmati proses belajar karena suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang inovatif tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Melalui penelitian ini, diharapkan guru dapat lebih kreatif dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan teknologi seperti PowerPoint serta media edukatif lainnya dapat menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran konvensional. Selain itu, guru juga perlu memperhatikan karakteristik siswa, sehingga media yang digunakan benar-benar sesuai dengan tingkat perkembangan mereka.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan pengembangan media yang lebih bervariasi dengan materi yang berbeda, sehingga efektivitasnya dapat diuji lebih luas. Selain itu, kolaborasi antara media digital dan permainan edukatif lainnya juga dapat menjadi alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang semakin inovatif. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran di sekolah dasar dapat terus berkembang menuju arah yang lebih baik, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif dan papan kartu tidak hanya memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran ini layak untuk dijadikan sebagai salah satu strategi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut beberapa saran yang dapat dijadikan panduan bagi guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam menerapkan media PowerPoint interaktif dan papan kartu dalam materi mengenal perasaan. Adapun saran yang diberikan untuk para guru di MIN 2 Banyuwangi yaitu guru disarankan untuk terus menggunakan media pembelajaran yang kreatif, seperti penggunaan PowerPoint interaktif dan papan kartu, karena media ini terbukti dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Guru juga perlu memastikan bahwa media yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa, seperti tingkat usia, kemampuan belajar, dan kebutuhan

mereka. Dalam menyampaikan materi menggunakan PowerPoint interaktif, guru dapat menambahkan elemen visual yang lebih bervariasi, seperti gambar bergerak, suara, dan video pendek, agar materi terlihat lebih menarik dan mampu menjaga perhatian siswa.

Selain saran untuk guru di MIN 2 banyuwangi, peneliti juga memiliki saran untuk sekolah yaitu pihak sekolah diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti komputer, proyektor, dan ruang kelas yang nyaman untuk melaksanakan pembelajaran interaktif. Selain itu, sekolah juga dapat memberikan pelatihan atau workshop kepada guru mengenai cara merancang dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti PowerPoint interaktif, agar guru lebih percaya diri dan terampil dalam menerapkan metode pembelajaran inovatif.

Dan yang paling terakhir yaitu saran untuk peneliti selanjutnya ketika menerapkan media PowerPoint interaktif dan papan kartu tidak hanya menerapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia saja tetapi juga pada materi lain, seperti cerita rakyat, kosa kata, atau tema pembelajaran lain, agar dapat diketahui sejauh mana media ini efektif untuk berbagai jenis materi pembelajaran.

Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan pembelajaran di tingkat sekolah dasar dapat terus berkembang menuju arah yang lebih inovatif dan menyenangkan. Media pembelajaran seperti PowerPoint interaktif dan papan kartu dapat menjadi bagian penting dari strategi pengajaran, karena tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkesan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hamdani. (2021). *Strategi Belajar Mengajar dengan Pendekatan Kreatif dan Interaktif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Prastowo, A. (2018). *Panduan Kreatif Membuat Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nugraha, R. (2020). "Efektivitas Media PowerPoint Interaktif dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 34-42.

- Kartika, D. A., & Rahmawati, E. (2022). "Pengaruh Media Permainan Edukatif terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(1), 56-64.
- Fatimah, R. (2021). "Peran Media Visual dalam Membantu Siswa Mengenal Emosi dan Perasaan". *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(3), 21-30.
- Kurniawati, N. (2019). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Sekolah Dasar*. Surabaya: Pena Press.
- Rahmadani, F., & Subandi, M. (2022). "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Tema Sosial-Emosional". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(4), 12-23.
- Widodo, H., & Prasetyo, A. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digital". *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 45-53.