

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan uji coba, media pembelajaran menggunakan *Microsoft Power Point interaktif* dalam pembelajaran PKn diperoleh sebagai berikut :

1. Validasi media pembelajaran menggunakan *Microsoft Power Point interaktif* kelas IV SD N 02 Tanjung Bungo yang telah dikembangkan dengan rata-tara 90,68% yang memenuhi kriteria sangat valid. dari aspek materi (91,25%) tampilan (96,42%) dan bahasa (84,37%). maka dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft Power Point interaktif* dalam pembelajaran PKn pada tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku, sangat valid dan baik untuk digunakan di sekolah dasar.
2. Praktikalitas media pembelajaran menggunakan *Microsoft Power Point interaktif* dalam pembelajaran PKn pada tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku kelas IV SD N 02 Tanjung bungo telah dikembangkan. Dan dinyatakan sangat praktis dengan praktikalitas (87,5%) oleh guru, dari aspek penggunaan (90%) dan aspek pelaksanaan (85%). Serta dari siswa dengan rata-rata praktikalitas 96,85% dari aspek pembelajaran 95,8% dan aspek media 97,9%. Maka dari hasil ini bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft Power Point interaktif* tema 7

3. Indahnya Keberagaman di Negeriku, pada pembelajaran PKn untuk siswa kelas IV sangat praktis untuk digunakan disekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan data, maka peneliti memberikan saran dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran menggunakan *Microsoft Power Point interaktif* tema 7 indahya keberagaman di Negeriku pada pembelajaran PKn sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan Media Pembelajaran menggunakan *Microsoft Power Point interaktif* dengan KD dan materi yang lainnya.
2. Bagi guru kelas IV Sekolah Dasar, agar bisa memanfaatkan media ini dengan baik sebagai alternative bahan belajar yang dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan.
3. Bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar, agar bisa memanfaatkan Media Pembelajaran Menggunakan *Microsoft Power Point interaktif* dengan baik sebagai sumber belajar.
4. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan bahan ajar berupa Media Pembelajaran Menggunakan *Microsoft Power Point interaktif* pada tema 7 Indahya Keberagaman di Negeriku, Untuk Siswa Kelas IV.

DAFTAR RUJUKAN

- Adriantoni dkk. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada Jakarta
- Akhiruddin, dkk (2019). *Belajar dan Pembelajaran* . Sungguminasa Kab. Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Ali, Muhammad. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. Universitas Negeri Yogyakarta (nomor 1 tahun 2009), 14.
- Arsyad, Azhar. (2019) . *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dermawan, Deni. (2013) *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdaksa, 2013.
- Fuad, A. Jauhar. (2019). *Pemanfaatan Media Slide Powerpoint Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik*. el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education, Volume 1, Nomor 1, Maret 2019, Hal. 61-77.
- Hadi, Syamsul. M. (2018). Pengembangan Computerized Adaptive Test Berbasis Web. Jakarta : Aswaja Pressindo.
- Kurniasari, Latifa Ratna. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Materi Sistem Pemerintahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas IV SDN Sembungharjo 01 Kota Semarang*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Latifa, Ratna. (2020). *Penegembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas IV SDN 01 Sudiarjo Kota Semarang*.
- Notoatmodjo. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nurdin, Syafarudin, Adriantoni . (2016). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Depok : PT. Rajagrafindo Persada Jakarta.
- Pebriyeni. (2018). *Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam Layanan Bimbingan dan Konseling untuk Mengembangkan Karakter Siswa*. Jurnal PPKn & Hukum.
- Parwati dkk. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada.

- Ridwan. (2011). *Rumus dan Data Dalam Aplikasi Statistika*. Bandung : Alfabeta
- Saputri, dkk. (2015). *Pengembangan Computer Based Test (CBT) Dengan Software Hot Potatoes pada Pembelajaran Fisika Dasar 2 di Universitas Muhammadiyah Purworejo Tahun Akademik 2014/2015*. 7 (2), hlm. 1-13.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta.
- Susilan Rudi. (2007). *Media pembelajaran*. Bandung : PT. Raja Grafindo Persada
- Sunaengsih. (2016). *Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Mutu Pembelajaran pada Sekolah Dasar Terakreditasi A. Mimbar Sekolah Dasar*. (Nomor 2 tahun 2016), 183.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresi*. Jakarta: Kencana
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta : PT Kharisma Putra Utama
- Tirtoni, Feri. (2016). *Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar*. Bantul, Yogyakarta : CV. Buku Baik Yogyakarta.
- Ulfa, Ellistya Hayati. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Winarno. (2014). “ *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*”. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Winataputra, Udin S. (2019). *Pembelajaran PKn Di SD* . Universitas Terbuka
- Wina Sanjaya, (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Media grup, 2012.