

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap multimedia interaktif *Microsoft power point* pada pembelajaran PKn siswa kelas V Sekolah Dasar, dapat diuraikan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif *Microsoft power point* berbasis model *team games tournament* pada pembelajaran PKn siswa kelas V Sekolah Dasar ini divalidasi oleh tiga orang validator yang terdiri dari ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Dari hasil validitas oleh validator ahli materi terhadap multimedia interaktif *Microsoft power point*, mendapatkan nilai validitas dengan persentase 90% yang memenuhi kriteria sangat valid. Persentase validitas oleh validator ahli desain adalah 92% dengan kriteria sangat valid, dan nilai validitas oleh validator ahli bahasa yaitu 98% dengan memenuhi kriteria sangat valid. Multimedia interaktif *Microsoft power point* berbasis model *team games tournament* pada pembelajaran PKn dinyatakan sangat valid dengan perolehan rata-rata nilai validitas oleh ketiga ahli validasi sebesar 93,3% sehingga valid untuk digunakan sebagai bahan ajar interaktif maupun sumber belajar bagi siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Multimedia interaktif *Microsoft power point* berbasis model *team games tournament* pada pembelajaran PKn siswa kelas V Sekolah Dasar setelah diujicobakan mendapatkan persentase nilai praktikalitas oleh guru yaitu 97,5% dengan memenuhi kriteria sangat praktis, dan persentase nilai

praktikalitas oleh siswa yaitu 98,8% dengan memenuhi kriteria sangat praktis. Rata-rata dari hasil praktikalitas multimedia interaktif *Microsoft power point* berbasis model *team games tournament* pada pembelajaran PKn oleh guru dan siswa adalah 97%. Hal ini berarti bahwa multimedia interaktif *Microsoft power point* berbasis model *team games tournament* pada pembelajaran PKn yang dikembangkan praktis untuk digunakan sebagai media atau bahan ajar interaktif bagi siswa kelas V Sekolah Dasar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan pengembangan multimedia interaktif *Microsoft power point* berbasis model *team games tournament* pada pembelajaran PKn dengan tema pembelajaran, KD, dan materi lainnya.
2. Bagi guru kelas V Sekolah Dasar, agar dapat memanfaatkan multimedia interaktif *Microsoft power point* ini dengan baik sebagai alternatif belajar yang bisa dijadikan sebagai sumber belajar tambahan yang interaktif dan menarik.
3. Bagi siswa kelas V Sekolah Dasar, agar dapat memanfaatkan multimedia interaktif *Microsoft power point* berbasis model *team games tournament* pada pembelajaran PKn ini sebagai sumber belajar yang menyenangkan dengan baik.

4. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang penggunaan bahan ajar interaktif berupa multimedia interaktif *Microsoft power point* berbasis model *team games tournament* pada pembelajaran PKn siswa kelas V Sekolah Dasar.