**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Merujuk konstitusi atau hukum dasar negara Republik Indonesia, yakni Undang-Undang Dasar tahun 1945 khususnya pada bagian Pembukaan alinea keempat bahwa salah satu tujuan negara Republik Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Selanjutnya dalam batang tubuh Undang-Undang Dasar tahun 1945 khususnya dalam bab XIII tentang Pendidikan dan Kebudayaan pasal 31 ayat (3) mengamanatkan agar pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang dapat meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta akhlak mulia bagi segenap bangsa Indonesia yang diatur dengan undang-undang. Pelaksanaan atas amanah tersebut terwujud dengan terbentuknya undang-undang yang dimaksud, yakni Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Untuk kepentingan itu tentunya sangat penting adanya sistem pendidikan nasional yang harus mampu menjamin pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan dan peningkatan mutu pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan maupun global. Mengingat hal ini sehingga perlu digiatkan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan. Hal ini dimaksudkan tentunya demi terwujudnya tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa, yaitu sesuai bab II pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan sebagai berikut.

1

Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional maka Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab II pasal 3 juga menegaskan pula bahwa “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa”. Menurut Mulyana (2004:115) bahwa “sebenarnya sebelum era otonomi pendidikan, pemerintah telah melakukan berbagai upaya”. Tilaar (2000) dalam Mulyana (2004:115) mencatat:

Adanya empat indikator yang dikembangkan pemerintah Indonesia saat itu dalam meningkatkan mutu pendidikan. Salah satunya adalah proliferasi pendidikan. Proliferasi pendidikan terjadi seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi dan menjamurnya sektor industri, sehingga pendidikan diperluas untuk memenuhi kebutuhan tenaga kerja.

Disadari bahwa untuk mencapai tujuan pendidikan nasional bukanlah pekerjaan mudah semudah membalikkan telapak tangan, melainkan dibutuhkan upaya keras dengan mengoptimalkan segenap sumber daya yang ada. Proses pendidikan paling tidak minimal harus selangkah lebih maju dari kecenderungan perkembangan peradaban umat manusia, sehingga dampak negatif dari kecenderungan perkembangan yang sangat membahayakan generasi bangsa ini dapat diantisipasi atau dieliminasi tanpa melupakan pengambilan sisi-sisi positifnya yang tentunya menguntungkan peradaban umat manusia pada umumnya dan generasi muda pada khususnya. Terkait dengan hal itu maka Delors (1997) dalam Mulyana (2004:115) menekankan:

Pentingnya empat pilar yang harus dilakukan oleh semua proses pendidikan, yaitu: belajar untuk mengetahui (*learning to know*), belajar untuk berbuat (*learning to do*), belajar untuk menjadi diri sendiri (*learning to be*), dan belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*).

Implementasi dari upaya mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia salah satu diantaranya adalah terwujudnya sistem pembelajaran pada lembaga-lembaga pendidikan formal secara benar dan efektif. Untuk keperluan itu maka amat penting adanya keprofesionalan para praktisi pendidikan pada umumnya, dan keprofesionalan guru pada khususnya dalam mengelola sistem pembelajaran pada masing-masing lembaga pendidikan sesuai tanggungjawab dan mata pelajaran yang diampunya. Kegiatan pembelajaran dapat dikatakan sebagai intisari dari upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga harus mendapat perhatian seksama sekaligus menjadi prioritas yang patut dikembangkan secara kontinyu demi terciptanya generasi penerus yang handal bagi bangsa Indonesia pada masa-masa yang akan datang. Piet A. Sahertian (tanpa tahun) dalam Rusman (2012:51) menggariskan bahwa:

Standar kinerja guru itu berhubungan dengan kualitas guru dalam menjalankan tugasnya seperti: (1) Bekerja dengan siswa secara individual; (2) Persiapan dan perencanaan pembelajaran; (3) Pendayagunaan media pembelajaran; (4) Melibatkan siswa dalam berbagai pengalaman belajar; dan (5) Kepemimpinan yang aktif dari guru.

Kegiatan pembelajaran pada hakikatnya merupakan sebuah sistem dari usaha sadar yang terencana dan sistematis. Oleh karena merupakan sebuah sistem, tentunya kegiatan pembelajaran itu terdiri dari beberapa unsur atau komponen penunjang yang saling berkaitan dan saling mendukung dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran itu sendiri. Salah satu komponen saja yang terabaikan atau tidak berfungsi maka kemungkinan besar tujuan pembelajaran tidak akan tercapai secara optimal. Di antara sekian banyak komponen sistem pembelajaran yang dimaksud, salah satunya adalah komponen bahan ajar.

Komponen bahan ajar merupakan bagian yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Keberadaan bahan ajar guru akan lebih mudah dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dalam belajar. Bahan ajar menjadi elemen esensil dan vital keberadaanya dalam kegiatan pembelajaran. Bahkan menurut Arikunto (1990) dalam Fathurrohman & Sutikno (2014:14) bahwa: “Bahan pelajaran merupakan unsur inti yang ada di dalam kegiatan belajar mengajar, karena memang bahan pelajaran itulah yang diupayakan untuk dikuasai oleh peserta didik”. Oleh sebab itu seorang guru sudah sepantasnya tidak mengabaikan nilai esensil dan vitalnya kedudukan bahan ajar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Menurut Fathurrohman, *et al*. (2014:14) : “... bahan pelajaran merupakan komponen yang tidak bisa diabaikan dalam pengajaran, sebab bahan pengajaran merupakan inti dalam proses belajar mengajar”. Bahan ajar atau bahan pelajaran dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan (*need*) dan karakteristik materi ajar yang akan disajikan dalam proses pembelajaran. Sudirman (1988) dalam Wardhana (2010:29) menegaskan bahwa “materi pelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan anak didik dalam periode tertentu. Hal tersebut pada akhirnya dapat memotivasi setiap anak didik”. Bahkan begitu esensilnya bahan ajar dalam proses pembelajaran sehingga secara normatif yuridis formal dalam Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) pasal 20 digariskan bahwa “Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar”. Hal ini menggambarkan bahwa guru dalam menyusun program perencanaan pembelajaran diharapkan sekurang-kurangnya mengembangkan bahan ajar, yang selanjutnya dipertegas melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi guru pada satuan pendidikan untuk mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dimana salah satu elemen dari RPP tersebut adalah tersedianya bahan ajar yang dapat memotivasi atau mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Bahkan lebih lanjut dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 41 tahun 2007 ditegaskan persyaratan buku teks dalam pelaksanaan proses pembelajaran bahwa:

Buku teks pelajaran (a) buku teks pelajaran yang akan digunakan oleh sekolah/madrasah dipilih melalui rapat guru dengan pertimbangan komite sekolah/madrasah dari buku buku teks pelajaran yang ditetapkan oleh Menteri; (b) rasio buku teks pelajaran untuk peserta didik adalah 1 : 1 per mata pelajaran; (c) selain buku teks pelajaran, guru menggunakan buku panduan guru, buku pengayaan, buku referensi dan sumber belajar lainnya; (d) guru membiasakan peserta didik menggunakan buku-buku dan sumber belajar lain yang ada di perpustakaan sekolah/madrasah.

Mengingat begitu pentingnya bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran maka sudah sepantasnya setiap guru mengembangkan bahan ajar dalam masing-masing mata pelajaran yang diampunya. Sebab bahan ajar yang tersedia di sekolah pada saat ini menurut hasil pengamatan belum memenuhi persyaratan seperti yang ditegaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 41 tahun 2007, bahkan bahan ajar yang ada sekalipun, yakni buku teks belum tentu cocok digunakan pada kelas pembelajaran masing-masing mata pelajaran. Hal ini dimungkinkan agar setiap guru mengembangkan bahan ajar mata pelajaran yang diampunya sehingga dapat diperoleh bahan ajar yang sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dan pada akhirnya bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Pembahasan tentang sistem pembelajaran khususnya yang berlangsung pada setiap satuan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP), tiga elemennya, yaitu *input*, *process*, dan *output* tidak terlepas dari pembicaraan publik. Lebih khusus lagi sistem pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada jenjang SMP, begitu banyak masalah yang mengemuka sehingga sulit dipungkiri kehadiran perasaan beratnya mewujudkan sistem pembelajaran yang efisien dan efektif guna tercapainya tujuan pembelajaran PKn itu sendiri. Tatanan sistem pembelajaran PKn di SMP masih banyak ditemukan kekurangan. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara awal peneliti, salah satu kekurangan yang dimaksud adalah keterbatasan kuantitas dan kualitas bahan ajar PKn yang siap digunakan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Di samping hanya menggunakan buku teks PKn seadanya, siswa pun hanya memperoleh materi pelajaran berupa informasi-informasi atau pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan secara lisan atau ceramah ketika guru mata pelajaran PKn melaksanakan proses pembelajaran di depan kelas. Siswa pun pada kenyataanya jenuh dan bosan mengikuti pembelajaran, apalagi konten materi pelajaran PKn itu sendiri lebih banyak bersifat konsep. Fenomena ini menjadi fakta pembenaran atas apa yang dituliskan Arnie Fajar (2009:148) bahwa:

...Praktek pembelajaran PKn, seperti yang dilaporkan dalam berbagai penelitian (Djahiri, dkk: 1988, Winataputra, dkk: 1996) ternyata masih banyak didominasi oleh pendekatan “*Gound*  *Covering Technique*” yakni teknik mengajar ceramah murni yang menitik beratkan pada penguasaan fakta dan konsep melalui model-model pembelajaran ekspositoris seperti ceramah dan pemberian kuliah.

Bahkan masalah keterbatasan bahan ajar PKn semakin kompleks ketika peneliti mencoba membuka beberapa buku teks PKn yang ada, ternyata isi atau materi ajar yang tercantum dalam buku-buku teks yang dimaksud sudah banyak yang tidak sesuai dengan perkembangan negara Indonesia. Salah satu contoh misalnya materi tentang peraturan perundang-undangan dimana undang-undang yang berlaku dicantumkan dalam buku teks ternyata merupakan undang-undang yang sudah tidak berlaku lagi sebab sudah ada undang-undang baru yang menggantikannya. Contoh lain dalam beberapa kasus, buku teks PKn masih ditemukan bahwa presiden Indonesia dewasa ini adalah si “A”, padahal seharusnya si “B”. Hal ini berarti buku teks PKn nampaknya lambat mengikuti perubahan, sehingga pesan-pesan pembelajaran yang dikemukakan dalam buku teks tidak *up to date*. Akibatnya seolah-olah merupakan sesuatu hal yang wajar jika kebanyakan siswa menyatakan kurang tertarik membaca buku teks PKn yang tersedia. Bahkan kebanyakan siswa SMP cenderung mengalami kesulitan memahami pesan-pesan pembelajaran PKn baik yang disampaikan oleh guru PKn sendiri maupun yang disajikan dalam buku-buku teks karena menggunakan bahasa tinggi yang hanya cocok dikonsumsi kalangan siswa lanjutan tingkat atas.

Mencermati beberapa keterbatasan bahan ajar dalam mata pelajaran PKn di atas, ternyata tidak berhenti sampai pada kasus itu saja, karena sesuai hasil pengamatan awal peneliti menemukan bahwa sebagian besar pembelajaran PKn di SMP masih berlangsung dengan secara konvensional, seperti penyampaian materi pelajaran dari guru kepada siswa kebanyakan hanya diceramahkan, penyusunan materi pelajaran hanya sekedarnya atau materi pelajaran hanya bersumber dari buku-buku teks yang belum tentu sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah. Padahal disadari bahwa buku-buku teks yang beredar saat ini adalah produk nasional yang tidak memperhatikan karakteristik siswa setiap satuan pendidikan seperti yang diinginkan oleh Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang mengsyaratkan adanya perhatian penuh terhadap karakteristik siswa tiap-tiap satuan pendidikan. Merespon keadaan ini sangat tepat jika guru berasumsi bahwa siswa terdesak akan kebutuhan bahan ajar lain yang lebih menantang, variatif dan dapat membangkitkan minat atau motivasi belajarnya sehingga rasa jenuh atau bosan dalam mengikuti pembelajaran PKn dapat dikikis habis. Salah satu alternatif pilihan bahan ajar yang lebih menantang dan variatif yang dimaksud itu antara lain bahan ajar berbasis komputer, hanya saja fakta empiriknya menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis komputer ini belum ada tersedia dan siap dipakai dalam proses pembelajaran PKn di sekolah.

Seiring dengan pesatnya kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), guru PKn juga tentunya memiliki peluang besar untuk memanfaatkan kemajuan TIK tersebut dalam pembelajaran, khususnya dalam upaya mengembangkan bahan ajar PKn yang mampu menarik minat belajar siswa. Kemajuan TIK menawarkan beragam jenis *hardware* dan *software* yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan bahan ajar yang sifatnya lebih inovatif sehingga memungkinkan minat dan prestasi belajar PKn bagi siswa SMPN dapat mengalami peningkatan yang signifikan. Komputer sebagai salah satu alat produk teknologi memiliki program-program aplikasi praktis yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan untuk pencapaian tujuan pendidikan. Beberapa orientasi penggunaan komputer dalam dunia pendidikan adalah bagaimana komputer dapat membantu orang untuk belajar, untuk mengajar, dan membantu orang dalam mengelola pendidikan secara umum. Begitu juga dalam pengembangan bahan-bahan atau materi pembelajaran, sebagai alternatif sumber belajar, komputer digunakan untuk mentransfer materi atau substansi pembelajaran kepada siswa, atau dalam konteks ini lazim disebut dengan Bahan Pembelajaran Berbasis Komputer. Hanya saja faktanya menunjukkan di lapangan bahwa pada umumnya guru PKn SMP belum mengoptimalkan pemanfaatan komputer dalam pengelolaan perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran PKn, termasuk penyiapan bahan ajar PKn. Praktek pembelajaran PKn yang banyak terjadi di sekolah hingga saat ini belum bergeser dari paradigm tradisional ke paradigm kontenporer, yaitu pesan-pesan pembelajaran PKndisampaikan oleh guru melalui ceramah murni, dan kalaupun membutuhkan sumber lain, hanya buku teks sebagai alternatif pilihan sekalipun kuantitas dan kualitas buku teks tersebut belum tentu memenuhi standar.

Dewasa ini penggunaan teknologi komputer semakin meluas dalam dunia pendidikan tentu akan membawa konsekuensi, salah satunya adalah pergeseran paradigma pembelajaran dari berpusat pada guru (*teacher center*) menjadi berpusat pada siswa (*student center*), dari siswa lebih banyak mendengar ceramah-ceramah gurunya menjadi banyak berbuat atau beraktivitas. Idealnya di dalam proses pembelajaran siswa yang seharusnya lebih banyak beraktivitas dalam proses pembelajaran bukan gurunya, karena yang belajar itu sebenarnya siswa bukan guru. Untuk keperluan itu maka guru harus berupaya mendorong minat belajar siswa dengan berbagai cara, salah satunya yaitu memfasilitasi siswa dalam belajar dengan menyediakan bahan ajar yang lebih menarik minat belajar siswa. Implementasi dari maksud ini dapat diwujudkan dengan memanfaatkan komputer. Komputer dapat membantu pembelajaran dengan berbagai cara, yaitu dapat menyajikan materi, berinteraksi dengan siswa dengan menampilkan seperti tutor, baik secara individual maupun secara kelompok kecil. Pembelajaran berbantuan komputer sebagai proses pembelajaran dilakukan secara langsung yang melibatkan komputer untuk mempresentasikan bahan ajar dalam suatu model pembelajaran yang interaktif untuk memberikan dan mengendalikan lingkungan belajar secara individual pada masing-masing siswa.

Komputer dapat memberikan layanan sebagaimana layaknya seorang tutor bagi seorang siswa atau layaknya sebagai seorang instruktur untuk suatu kelompok siswa. Dalam pembelajaran berbantuan komputer terjadi komunikasi dua arah secara intensif antara siswa dengan sistem komputer. Hal inilah yang dimaknai sebagai Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) interaktif. Dalam konteks pengembangan, istilah pembelajaran berbasis komputer lebih tepat dikaitkan dengan pengertian *CAI* (*Computer Assisted Instruction*). Pembelajaran berbasis komputer adalah penggunaan suatu komputer untuk membantu menyajikan materi pembelajaran kepada siswa, memantau kemajuan belajarnya atau memilih bahan pembelajaran tambahan yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa secara individual. Secara luas *CAI* (*Computer Assisted Instruction*) adalah penggunaan komputer secara langsung untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan-latihan, dan mengetes kemajuan belajar siswa. Hal ini berarti bahwa semua fungsi yang dimaksud dalam pembelajaran berbasis komputer adalah bagaimana program komputer digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran. Dengan berbagai fitur dan aksesoris pendukungnya, (seperti: teks, suara, gambar, video dan animasi.) Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) dapat dimodifikasi sedemikian rupa sehingga tampak lebih menarik, interaktif, dan lebih bersifat edukatif. Selain hal tersebut dengan dihubungkan melalui jaringan internet, PBK memiliki cakupan atau ruang lingkup yang lebih luas dibandingkan dengan bahan pembelajaran jenis lain. Hanya saja hasil observasi awal pada beberapa sekolah menunjukkan bahwa bahan ajar mata pelajaran PKn yang dikemas dengan basis komputer untuk digunakan dalam PBK belum banyak tersedia di perpustakaan-perpustakaan sekolah. Hasil wawancara peneliti dengan salah seorang petugas perpustakaan sekolah bahwa bahan ajar yang ada di perpustakaan dominan buku teks, itu pun jumlahnya tidak memadai satu buku untuk satu orang siswa sebagaimana yang dikehendaki dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses. Menurut petugas perpustakaan bahwa keterbatasan ini sebenarnya bisa diatasi dengan adanya Buku Siswa Elektronik (BSE) yang tersimpan dalam *hardisk* komputer, namun fakta empirisnya juga menunjukkan bahwa umumnya siswa kurang tertarik untuk menggunakan buku teks maupun BSE. Siswa hanya menggunakan salah satu dari kedua bahan ajar ini bila ada tugas-tugas dari guru mata pelajaran yang harus diselesaikan di luar jam tatap muka atau ada instruksi dari guru. Jika tidak demikian maka siswa lebih senang menggunakan komputer untuk berselancar di Internet untuk mencari jawaban atas tugas-tugasnya.

Menyikapi fenomena di atas, dan tanpa mengurangi eksistensi keberadaan buku-buku teks PKn dan BSE produk nasional di sekolah, maka peneliti bermaksud mengadakan sebuah penelitian dan mengembangkan bahan ajar PKn berbasis komputer untuk pembelajaran PKn siswa kelas VIII pada SMP. Penelitian dan pengembangan bahan ajar PKn yang dimaksud dilakukan dengan harapan nantinya dapat diperoleh bahan ajar PKn yang valid dan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran PKn bagi siswa kelas VIII pada jenjang SMPN di kabupaten Sinjai. Produk atau luaran dari penelitian dan pengembangan ini nantinya berupa bahan ajar PKn interaktif berbasis komputer yang dikombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang dikemas dalam satu *Compact Disk* (*CD*). Bahan ajar PKn berbasis komputer ini nantinya diharapkan dapat digunakan oleh siswa kapan dan dimana saja dengan bantuan komputer/laptop sehingga pembelajaran PKn bagi siswa SMPN bisa berlangsung tanpa harus didampingi oleh guru mata pelajaran PKn. Secara umum dapat di pastikan bahwa produk penelitian dan pengembangan ini akan memiliki ciri khas tersendiri dibandingkan dengan bahan ajar PKn yang ada selama ini. Bahan ajar PKn berbasis komputer ini diramu dari berbagai sumber dalam bentuk teks, gambar, grafik, audio, animasi, dan video yang kemudian nantinya diproduksi dengan menggunakan salah satu *software aplikasi* yang tersedia dalam komputer atau laptop, seperti *Power Point* kemudian dikonversi ke *Macromedia Flash* lewat aplikasi *Ispring Converter*, setelah melalui uji validasi ahli dan uji kepraktisan.

1. **Rumusan Masalah**

Bertolak dari latar belakang masalah di atas, maka adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran kebutuhan pengembangan bahan ajar PKn berbasis komputer pada pembelajaran PKn kelas VIII SMPN 4 Tellulimpoe Kabupaten Sinjai?
2. Bagaimana gambaran desain bahan ajar PKn berbasis komputer pada pembelajaran PKn kelas VIII SMPN 4 Tellulimpoe Kabupaten Sinjai?
3. Bagaimana gambaran bahan ajar PKn berbasis komputer yang valid dan praktis pada pembelajaran PKn kelas VIII SMPN 4 Tellulimpoe Kabupaten Sinjai?
4. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Gambaran kebutuhan pengembangan bahan ajar PKn berbasis komputer pada pembelajaran PKn kelas VIII SMPN 4 Tellulimpoe Kabupaten Sinjai.
2. Gambaran desain bahan ajar PKn berbasis komputer pada pembelajaran PKn kelas VIII SMPN 4 Tellulimpoe Kabupaten Sinjai.
3. Gambaran bahan ajar PKn berbasis komputer yang valid dan praktis pada pembelajaran PKn kelas VIII SMPN 4 Tellulimpoe Kabupaten Sinjai.
4. **Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian dan pengembangan ini sangat penting dilaksanakan sehingga memungkinkan tersedianya bahan ajar PKn berbasis komputer yang valid dan praktis. Bahan ajar PKn berbasis komputer ini nantinya menjadi suatu alternatif pilihan untuk digunakan dalam pembelajaran PKn siswa kelas VIII SMPN 4 Tellulimpoe Kabupaten Sinjai selain bahan ajar yang sudah tersedia di sekolah. Adapun manfaat dari hasil penelitian dan pengembangan ini dapat ditinjau dari dua aspek, yaitu:

1. Manfaat teoritis
2. Bagi akademisi, dapat menjadi bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya di bidang PKn.
3. Bagi peneliti/pengembang, menjadi masukan dan bahan acuan dalam penelitian dan pengembangan di masa mendatang dan dapat menjadi bahan referensi bagi penelitian yang sejenis.
4. Manfaat praktis
5. Bagi sekolah, memberikan inovasi baru dalam pembelajaran khususnya pembelajaran PKn siswa kelas VIII SMPN 4 Tellulimpoe Kabupaten Sinjai.
6. Bagi guru PKn, memudahkan tugas guru PKn dalam membantu siswa kelas VIII SMPN 4 Tellulimpoe Kabupaten Sinjai untuk meningkatkan perestasi belajarnya pada mata pelajaran PKn.
7. Bagi siswa SMP, membantu siswa kelas VIII SMPN 4 Tellulimpoe Kabupaten Sinjai dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajarnya khususnya pada mata pelajaran PKn.