**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah digambarkan pada bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Gambaran kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan bahan ajar PKn berbasis komputer diperoleh melalui analisis kebutuhan pengembangan (*need assesment*). Hasil analisis pada kajian teoritis dan kajian empirik didukung hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru mata pelajaran PKn, dan wawancara siswa maka diperoleh gambaran bahwa materi sistem pemerintahan Indonesia menjadi kebutuhan pengembangan bahan ajar berbasis komputer.
2. Gambaran desain bahan ajar PKn berbasis komputer merupakan bahan ajar yang bersifat hipotetik. Bahan ajar PKn berbasis komputer didesain dengan memanfaatkan *software* aplikasi *Adobe Flash Palyer 11* yang spesifikasi isi kajiannya merujuk pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP 2006) dengan sistematika rancangan: Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), Tujuan Pembelajaran, Indikator Pencapaian Kompetensi, Materi, Kesimpulan, Glosarium, Refrensi, Uji Kompetensi, Kunci Jawaban, Profil, dan *User Guide,* sehingga dihasilkan hipotetik *prototype* bahan ajar PKn berbasis komputer.

120

1. Gambaran kevalidan bahan ajar PKn berbasis komputer berada pada kategori valid sesuai hasil pengujian yang dilakukan oleh validator yaitu validator ahli isi/materi dan ahli media/desain. Ini berarti produk tersebut memenuhi tuntutan isi bahan ajar dan sesuai dengan kebutuhan bahan ajar. Gambaran kepraktisan bahan ajar PKn berbasis komputer berada pada kategori sangat praktis sesuai hasil ujicoba terbatas yang ditindak lanjut dengan analisis respon guru dan praktis sesuai hasil ujicoba terbatas yang ditindak lanjut dengan analisis respon siswa. Ini berarti bahwa bahan ajar PKn berbasis komputer memudahkan guru dan siswa dalam pemanfaatannya.

**B. Saran**

Saran yang dikemukakan terkait dengan pengembangan bahan ajar PKn berbasis komputer ini dikelompokkan menjadi tiga, yaitu: (1) saran pemanfaatan, (2) saran desiminasi, dan (3) saran pengembangan produk lebih lanjut.

1. Saran Pemanfaatan

Mengingat keterbatasan yang ada dalam bahan ajar PKn berbasis komputer ini, maka dalam menggunakan bahan ajar PKn berbasis komputer ini sepatutnya didukung oleh bahan ajar lain yang relevan dengan materi pembelajaran. Bahan ajar PKn berbasis komputer ini sebaiknya tidak dijadikan satu-satunya bahan ajar dalam pembelajaran PKn. Terkait dengan pemanfaatan bahan ajar PKn berbasis komputer ini sangat penting untuk mempertimbangkan ketersediaan semua fasilitas pendukung dalam pengoperasian terutama seperangkat komputer.

1. Saran Desiminasi

Bahan ajar PKn berbasis komputer ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Tellulimpoe kabupaten Sinjai, sehingga bila digunakan pada siswa lain diperlukan penyesuaian seperlunya. Mengingat bahan ajar PKn berbasis komputer ini baru sampai pada tahap evaluasi formatif, maka dalam desiminasi selanjutnya sebaiknya dilakukan terlebih dahulu evaluasi sumatif. Sebelum dilakukan evaluasi sumatif tentunya hasil evaluasi formatif sepatutnya ditinjau dan dicermati kembali. Peninjauan kembali hasil evaluasi formatif dilakukan oleh pengembang dan ahli. Bila ditemukan kesalahan atau kelemahan yang perlu diperbaiki, maka produk pengembangan sebaiknya direvisi seperlunya.

1. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk pengembangan bahan ajar PKn berbasis komputer ini selayaknya dikembangkan lebih lanjut pada topik atau materi-materi lain. Pengembangan lebih lanjut bahan ajar yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, sebaiknya terus ditingkatkan dan diperluas sehingga bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran akan lebih variatif dan lebih interaktif. Model apapun yang digunakan dalam mengembangkan bahan ajar hendaknya pengembang mengikuti tahapan-tahapan pengembangan secara cermat dan konsisten sehingga dapat menghasilkan bahan ajar yang memotivasi siswa untuk lebih giat belajar. Paket bahan ajar PKn berbasis komputer ini hanya diujicobakan dengan menggunakan *Personal Computer/Laptop/Netbook*. Sehingga peneliti menyarankan juga agar kiranya produk pengembangan bahan ajar selanjutnya, selain diujicobakan dengan menggunakan *Personal Computer/Laptop/Netbook*, juga dapat diujicobakan dengan menggunakan sarana prasarana teknologi lainnya, seperti *tablet* dan *smartphone*.