

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pengembangan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan *e-magazine* ini, menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada model pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi.
 - a. Pertama tahap analisis, pada tahapan ini peneliti melakukan beberapa analisis diantaranya seperti analisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum yang digunakan pada proses pembelajaran, dan analisis karakteristik siswa.
 - b. Kedua tahap desain, pada tahapan ini yang dilakukan oleh peneliti yaitu mulai mendesain *e-magazine* dengan materi peran umat Islam pasca kemerdekaan yang akan dikembangkan. Pada proses mendesain, hal-hal yang dilakukan yaitu menyusun kerangka *e-magazine*, menyusun isi pembelajaran dalam *e-magazine*, menyusun desain dan fitur dalam *e-magazine*.
 - c. Ketiga tahap pengembangan, pada tahapan ini yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengembangkan *e-magazine* yang telah di desain dan melakukan penilaian terhadap produk *e-magazine*. Pada proses mengembangkan *e-magazine*, peneliti menggunakan aplikasi canva

dan flip Simplebooklet. Sedangkan untuk penilaian *e-magazine*, peneliti melakukan validasi produk tersebut ke ahli bahan ajar yaitu Bapak Sutrisno, M.Pd, untuk mengetahui kelayakan dari segi desain dan keterbacaan, dan ahli materi yaitu Ibu Aya Mamlu'ah, S.Sos.I, M.Pd.I, untuk mengetahui kelayakan dari segi materi dan keterbacaan.

- d. Keempat tahap implementasi, pada tahapan ini yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan uji coba lapangan kepada siswa kelas XI dan guru SKI kelas XI di MAN 4 Bojonegoro. Uji coba lapangan ini dilakukan untuk mengetahui respon guru dan siswa, dan juga untuk mengetahui kelayakan *e-magazine* dari segi kepraktisan dan keterbacaan.
- e. Kelima tahap evaluasi, pada tahapan ini yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan perbaikan *e-magazine* yang dikembangkan sesuai dengan saran yang diperoleh setelah melakukan validasi ahli dan uji lapangan.

2. Untuk mengetahui kelayakan dari segi desain, materi, keterbacaan, dan kepraktisan *e-magazine* berbasis android pada mata pelajaran SKI materi peran umat Islam pasca kemerdekaan, maka akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

- a. Kelayakan dari segi desain

Pada aspek desain, *e-magazine* ini mendapatkan rata-rata penilaian 91% dari ahli bahan ajar yaitu Bapak Sutrisno, M.Pd. Sehingga *e-*

magazine berbasis android ini, berada pada kategori sangat layak untuk diimplementasikan pada proses pembelajaran.

b. Kelayakan dari segi materi

Pada aspek materi, *e-magazine* ini mendapatkan rata-rata penilaian 100% dari ahli materi yaitu Ibu Aya Mamlu'ah, S.Sos.I, M.Pd.I. Sehingga *e-magazine* berbasis android ini, berada pada kategori sangat layak untuk diimplementasikan pada proses pembelajaran.

c. Kelayakan dari segi keterbacaan

Pada aspek keterbacaan, *e-magazine* ini mendapatkan penilaian 96% dari ahli bahan ajar, 100% dari ahli materi, 91,6% dari Guru SKI kelas XI dan 93,2% dari siswa. Jika dirata-rata secara keseluruhan *e-magazine* ini mendapatkan penilaian 95,2% untuk aspek keterbacaan. Sehingga *e-magazine* berbasis android ini, berada pada kategori sangat layak untuk diimplementasikan pada proses pembelajaran.

d. Kelayakan dari segi kepraktisan

Pada aspek kepraktisan, *e-magazine* ini mendapatkan penilaian 91,6% dari guru SKI kelas XI MAN 4 Bojonegoro yaitu Ibu Siti Lilik Zulaikhoh, S.Pd.I dan 90% dari siswa kelas XI. Jika dirata-rata secara keseluruhan *e-magazine* ini mendapatkan penilaian 91% untuk aspek kepraktisan. Sehingga *e-magazine* berbasis android ini, berada pada kategori sangat layak untuk diimplementasikan pada proses pembelajaran.

B. Saran

Berikut saran yang akan diberikan oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini.

1. Pada penelitian dan pengembangan ini, membutuhkan waktu yang cukup banyak. Jadi harus bisa mempersiapkan dengan baik, karena disaat kita terjun dalam sebuah penelitian, terkadang kondisi dilapangan itu berbeda dengan apa yang kita rencanakan sebelumnya.
2. Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu agar dapat mengembangkan sebuah bahan ajar atau media dengan lebih baik lagi, misalnya dari pemilihan aplikasi untuk pembuatan produk dalam penelitian dan pengembangan.
3. Selanjutnya harapan dari peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini, dapat dijadikan sebagai referensi dalam pembuatan produk untuk penelitian pengembangan selanjutnya. Selain itu produk yang sudah peneliti kembangkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam proses pembelajaran.

UNUGIRI