

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi *Figma* Pada Mata Pelajaran Fikih Materi *Khitbah* Dalam Pernikahan Kelas XI Di MA Darul Ulum Pasinan Baureno” memuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan e-modul berbasis aplikasi *figma* pada mata pelajaran fikih materi *khitbah* dalam pernikahan kelas XI di MA Darul Ulum Pasinan Baureno adalah melakukan pengembangan dengan model ADDIE. Pertama, peneliti melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada di MA Darul Ulum Pasinan berupa analisis kebutuhan dan analisis materi. Kedua, peneliti melakukan perancangan media yang akan dibuat. Ketiga, peneliti membuat media berdasarkan rancangan yang dibuat sebelumnya kemudian menguji validitas media kepada ahli materi dan ahli media. Keempat, peneliti mengimplementasikan produk atau media untuk melihat respon peserta didik. Kelima, peneliti melakukan evaluasi atau revisi akhir terhadap produk media yang dikembangkan.
2. Hasil pengembangan e-modul berbasis aplikasi *figma* pada mata pelajaran fikih materi *khitbah* dalam pernikahan kelas XI di MA Darul Ulum Pasinan Baureno dapat diketahui berdasarkan hasil uji validitas yang diperoleh dari perhitungan ahli media dengan informasi sangat relevan

sebesar 85% dengan keterangan sangat layak, ahli materi dengan informasi sangat relevan sebesar 87,5% dengan keterangan sangat layak, serta respon uji coba peserta didik skla kecil dengan informasi sangat relevan sebesar 88% dengan keterangan sangat layak, serta uji coba skla besar dengan informasi sangat relevan sebesar 86% dengan keterangan sangat layak, oleh karena itu e-modul berbasis aplikasi figma ini sangat layak digunakan pendidik dalam pembelajaran.

B. Saran

Penelitian dan pengembangan e-modul berbasis aplikasi *figma* masih banyak kekurangan dalam pengembangannya, dalam hal ini peneliti memberi saran bagi peneliti lain agar mengembangkan e-modul berbasis aplikasi figma dengan inovasi yang lebih menarik, menambahkan elemen interaktif saeperti pertanyaan pilihan ganda atau gambar interaktif. Hal ini dapat membantu mempertahankan minat mereka dalam mempelajari materi.

UNUGIRI