

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk materi Fotografi Dasar elemen E7 yang dikembangkan menggunakan *MIT App Inventor* berhasil menghasilkan sebuah aplikasi dalam bentuk file .APK yang dapat dijalankan pada perangkat Android. Aplikasi ini memiliki struktur navigasi yang sistematis dan *user-friendly*, terdiri dari menu utama seperti Beranda, Bantuan, Profil, serta submenu pembelajaran yang mencakup Kompetensi Awal, Materi, Video Pembelajaran, dan Kuis. Tersedia juga Panduan Pengguna dan Deskripsi Produk untuk memudahkan pemanfaatan media. Proses pengembangan media ini mengikuti model *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*, sedangkan penelitian dilakukan dengan pendekatan model *ADDIE*.
2. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Android yang dikembangkan untuk materi Fotografi Dasar kelas X di SMK Swasta Gajah Mada Medan berada pada kategori “Sangat Layak” sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penilaian dari dua ahli materi yang memperoleh skor rata-rata sebesar 4,13 (Layak), dua ahli media dengan skor rata-rata sebesar 4,02 (Layak), dan penilaian dari pengguna

(siswa) dengan skor rata-rata sebesar 4,76 (Sangat Layak). Penilaian mencakup aspek kelayakan isi, tampilan *visual*, navigasi, dan kebermanfaatan media. Semua aspek memenuhi kriteria penilaian yang telah ditetapkan, sehingga media dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran.

3. Efektivitas media pembelajaran berbasis Android dalam materi Fotografi Dasar tergolong dalam kategori “Efektif”. Hal ini terlihat dari skor rata-rata *N-Gain* pada kelas eksperimen yang mencapai 0,813 atau 81,3%, dan termasuk dalam kategori efektif menurut klasifikasi Hake dalam Novita et al. (2019). Sebaliknya, kelas kontrol hanya memperoleh skor rata-rata *N-Gain* sebesar 0,295 atau 29,46%, yang tergolong tidak efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut.

## 5.2 Implikasi

Keberhasilan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* ini memberikan dampak positif dalam proses belajar mengajar, khususnya pada materi Fotografi Dasar. Dengan media yang dapat diakses melalui perangkat Android, peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep fotografi yang bersifat visual dan aplikatif. Media ini juga menjadi alternatif pembelajaran di sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas praktik, karena memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja.

Media ini turut membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan terstruktur. Keaktifan serta ketertarikan siswa terhadap materi meningkat karena penyajian materi yang tidak monoton, disertai dengan ilustrasi, video pembelajaran, dan kuis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Android* dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa pada materi keterampilan seperti Fotografi Dasar.

Pengembangan media ini juga selaras dengan kebutuhan pendidikan di era digital yang menuntut inovasi dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, sekolah lain yang memiliki karakteristik peserta didik serupa dapat mempertimbangkan pemanfaatan media berbasis *Android* untuk mendukung pembelajaran yang adaptif, menarik, dan mandiri.

### 5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada materi fotografi dasar di SMK Swasta Gajah Mada Medan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, terutama karena belum mencakup materi praktik pengambilan gambar (indoor dan outdoor) serta pengenalan proses editing foto. Oleh karena itu, pengembang media selanjutnya disarankan untuk menambahkan fitur simulasi atau video praktik langsung, serta konten tentang proses pasca produksi (editing foto) agar cakupan materi menjadi lebih lengkap dan aplikatif.

2. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis Android, disarankan agar cakupan materi diperluas, tidak hanya terbatas pada satu elemen pembelajaran saja. Keterbatasan dalam media yang telah dikembangkan pada penelitian ini, seperti belum adanya integrasi basis data dan fitur interaktif tambahan, dapat menjadi masukan untuk pengembangan lebih lanjut. Penambahan fitur yang lebih variatif dan menarik diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

