

ABSTRAK

Yuliade Suryani: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Fotografi Dasar. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2025

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada materi Fotografi Dasar, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, dan (3) mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas X Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Swasta Gajah Mada Medan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa, kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan bervariasi, serta tantangan dalam penerapan Kurikulum Merdeka. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dipadukan dengan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (*MDLC*). Subjek penelitian terdiri dari ahli materi, ahli media, dan 19 siswa kelas X DKV. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes (soal *pretest* dan *posttest*). Hasil penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran berupa aplikasi *Android* (.apk) yang dikembangkan menggunakan MIT App Inventor¹. Hasil uji kelayakan oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,13 dengan kategori “Sangat Layak”, dan dari ahli media dengan skor 4,02 berkategori “Layak”². Uji akseptabilitas oleh pengguna (siswa dan guru) mendapatkan skor rata-rata 4,72 dengan kategori “Sangat Tinggi”³. Efektivitas media dibuktikan dengan hasil uji *N-Gain* yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan skor rata-rata 0,77 atau 77,34% yang termasuk dalam kategori “Tinggi” atau “Efektif”⁴. Dengan demikian, disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Fotografi Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Android*, Fotografi Dasar, *MDLC*, *ADDIE*

ABSTRACT

Yuliade Suryani: Development of Android-Based Learning Media for Basic Photography. Essay. Faculty of Engineering, Medan State University. 2025

This research aims to (1) develop an Android-based interactive learning medium for the Basic Photography subject, (2) determine the feasibility of the developed learning medium, and (3) assess the effectiveness of the medium on the learning outcomes of 10th-grade Visual Communication Design (DKV) students at SMK Swasta Gajah Mada Medan. This study was prompted by low student learning outcomes, a lack of interactive and varied learning media, and challenges in implementing the Kurikulum Merdeka (Merdeka Curriculum). The research method employed is Research and Development (R&D) using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model, combined with the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) development model. The research subjects included material experts, media experts, and 19 10th-grade DKV students. Data were collected using questionnaires and tests (pretest and posttest). The result of this research is a learning media product in the form of an Android application (.apk) developed with MIT App Inventor⁵. The feasibility test by material experts yielded an average score of 4.13, categorized as "Very Feasible," while media experts provided a score of 4.02, categorized as "Feasible"⁶. The user acceptability test (by students and a teacher) resulted in an average score of 4.72, categorized as "Very High"⁷. The effectiveness of the media was proven by the N-Gain test results, which indicated an improvement in student learning outcomes with an average score of 0.77 or 77.34%, falling into the "High" or "Effective" category⁸. Therefore, it is concluded that the developed learning medium is feasible and effective for improving student learning outcomes in Basic Photography.

Keywords: Learning Media, Android, Basic Photography, MDLC, ADDIE

