

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Penelitian *Design and Development* (D&D) menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android Materi Dasar Editing pada Mata Pelajaran Videografi di SMK. Adapun produk tersebut menjadi sebuah aplikasi berbasis android, dengan proses pembuatan melalui tahapan demi tahapan, dari tahapan pertama yaitu analisis Analisis bertujuan untuk mengumpulkan informasi sebagai dasar dibuatnya desain produk meliputi (1) Analisis Konten, (2) Analisis Karakter Pengguna, (3) Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak dan Keras. Tahapan kedua dimulai dari proses mendesain media dimulai dari membuat GBPM, *Wireframe*, *Flowchart*, dan kebutuhan visual lainnya. Selanjutnya yaitu mengembangkan desain tersebut menjadi sebuah produk media dengan mendesain tampilan demi tampilan di Adobe Illustrator. Setelah semua desain dibuat, selanjutnya dimasukkan ke dalam aplikasi Adobe Animate dan disusun sesuai dengan *folder* yang dibuat agar mempermudah pembuatan media pembelajaran interaktif. Setelah semua sudah dimasukkan maka diberikan *Action Script* agar media pembelajaran interaktif berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan dapat menunjang fungsionalitas serta interaktifitas media. Setelah itu diuji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi serta uji coba media pada pengguna.

Respon pengguna terhadap Media Pembelajaran Digital berbasis Android meliputi penilaian ahli dan pengguna. Dari tanggapan ahli media terdapat respon positif yang dilakukan oleh ahli media dengan nilai akhir “Sangat Layak”. Dari tanggapan lain, ahli materi terdapat respon positif yang dilakukan oleh ahli materi dengan nilai akhir “Sangat Layak”. Dari 2 ahli tersebut mendapatkan respon dan saran yang harus diperbaiki. Selanjutnya hasil penilaian yang dilakukan oleh pengguna menunjukkan nilai dari guru dan siswa mendapatkan nilai akhir “Sangat Layak”.

5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian ini dapat berimplikasi terhadap meningkatnya peran dari teknologi dalam mempermudah proses belajar mengajar mengurangi suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif dan menyenangkan. Hingga akhirnya Media Pembelajaran Digital berbasis Android Materi Dasar Editing pada Mata Pelajaran Videografi di SMK dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Peneliti menemukan beberapa saran yang perlu diperhatikan oleh peneliti selanjutnya, peneliti, dan pihak-pihak yang ingin mengembangkan media pembelajaran digital, diantaranya:

1. Bagi peneliti selanjutnya jika menginginkan untuk mengembangkan media ini diharapkan bisa membentuk tim sesuai dengan keahliannya masing-masing. Seperti dalam bidang desain dan perancangan serta pembuatan. Sehingga kualitas media yang dibuat dan dikembangkan bisa lebih maksimal dan waktu pengerjaan dapat lebih efisien.
2. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menambah animasi, video, maupun gambar yang lebih variati lagi terutama terkait interaksi dengan *user*.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat memperluas cakupan materi dasar editing pada media pembelajaran dan dapat dikembangkan juga pada mata pelajaran lain.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan materi yang berbeda serta program studi yang berbeda.
5. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mempersiapkan semua persiapan dari mulai materi, objek, aset serta kemampuan peneliti dalam mengembangkan media dengan matang karena penelitian desain dan pengembangan ini membutuhkan waktu yang cukup panjang dan tidak mudah.
6. Bagi guru media pembelajaran digital berbasis android ini dapat menjadi rekomendasi sebagai media pendukung kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa agar dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa.