Jurnal Teknlogi Informatika dan Komputer MH. Thamrin p-ISSN 2656-9957; e-ISSN 2622-8475
Volume 12 No 2; September 2026 Hal 2097-2109

Development of Interactive Learning Media for the "Fundamentals of Visual Communication Design" Subject for Grade X Students at SMK Negeri 1 Sungai Limau

Dilla Noviana[1)*)], Sofia Edriati[2)], Satrio Junaidi[3)]

[1)2)3)]Program Studi Pendidikan Informatika , Universitas PGRI Sumatera Barat
[*)]**Correspondence author**: dillanoviana704@gmail.com, Sumatera Barat, Indonesia
DOI: https://doi.org/10.37012/jtik.v12i2.4125

Abstract

Problems encountered during learning at SMK Negeri 1 Sungai Limau include the suboptimal use of media. Teachers only use e-books with general and in-depth material, making it difficult for students to understand. The lack of interactive media also causes students to quickly become bored, lose focus, and lose interest in learning. The purpose of this research is to develop valid and practical interactive learning media for the Fundamentals of Visual Communication Design subject, Grade X Visual Communication Design Design, SMK Negeri 1 Sungai Limau. The method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which consists of several stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of one teacher and 13 students. The data collection technique used a questionnaire with a Likert scale. The results of this study indicate an average media validity test score of 91.44%, categorized as "very valid," and a material validity test score of 91.15%, categorized as "very valid." The practicality test for the learning media, based on teacher responses, reached 93.53%, categorized as "very practical," and student responses reached 86.85%, categorized as "very practical." The conclusion based on this research is that the interactive learning media has been proven to be highly valid and feasible, and can therefore be implemented as a learning tool in schools, particularly in the 10th grade Visual Communication Design (DKV) program.

Keywords: *Development, Interactive Learning Media, Validity, Practicality.*

Abstrak

Permasalahan selama pembelajaran di SMK Negeri 1 Sungai Limau terdapat kendala pada pemanfaatan media yang belum optimal. Guru hanya menggunakan E-Book dengan materi umum dan kurang mendalam, sehingga menyulitkan pemahaman siswa. Minimnya media interaktif juga membuat siswa cepat bosan, kehilangan fokus, dan minat belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang valid dan praktis pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X DKV SMK Negeri 1 Sungai Limau. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang teradapat beberapa tahap yaitu Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluate. Subjek penelitian sebagai sampel berjumlah 1 orang guru dan 13 orang siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner dengan skala likert. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata uji validitas media sebesar 91,44% dengan kategori “sangat valid” dan validitas materi 91,15% dengan kategori “sangat valid”. Uji praktikalitas media pembelajaran terhadap respon guru mencapai 93,53% dengan kategori “sangat praktis” dan untuk respon siswa mencapai 86,85% dengan kategori “sangat praktis”. Kesimpilan berdasarkan penelitian bahwa media pembelajaran interaktif telah teruji sangat valid dan layak, sehingga dapat diterapkan sebagai media proses pembelajaran di sekolah, khususnya pada kelas X Desain Komunikasi Visual (DKV).

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Validitas, Praktikalitas.

PENDAHULUAN

Pendidikan kejuruan di Indonesia yang memiliki peran strategis dalam mencetak tenaga kerja yang kompeten, termasuk di bidang desain grafis. Masuknya program keahlian Desain Komunikasi Visual ke dalam kurikulum SMK merupakan respons terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan industri kreatif. Pendidikan kejuruan melalui program DKV diharapkan dapat menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan visual, kreativitas, serta kemampuan komunikasi visual yang dibutuhkan dalam dunia kerja.

Desain Komunikasi Visual (DKV) di Indonesia terus berkembang seiring meningkatnya kebutuhan akan konten visual dalam berbagai sektor, seperti bisnis, pendidikan, dan pemerintahan. Menurut Sulaiman (2020), DKV menjadi salah satu elemen penting dalam membangun identitas merek dan menciptakan strategi komunikasi yang efektif. Selain itu, perkembangan teknologi digital memungkinkan desainer untuk lebih kreatif dalam menghasilkan karya.

Kelebihan utama DKV adalah kemampuannya mengembangkan media visual yang mampu menarik perhatian, membangun citra positif, dan menjadi media komunikasi yang efektif dalam konteks peomosi maupun edukasi (Widada et al., 2020). Pembelajaran DKV memberikan manfaat besar bagi siswa SMK dalam mengembangkan keterampilan desain visual dan strategi komunikasi yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang industry kreatif maupun kewirausahaan. (Syahputra et al., 2025).

Menurut Widada et al., (2020) Manfaat dari pembelajaran DKV di SMK adalah terciptanya media promosi dan edukasi yang lebih menarik dan efektif, serta memberikan siswa pengalaman nyata dalam menghasilkan karya desain yang aplikatif. Menurut Syahputra et al., (2025) Tujuan utama dari pembelajran DKV di SMK adalah untuk membekali siswa dengan keterampilan desain grafis dan pemahaman pemasaran digital agar mampu bersaing di industry kreatif, sekaligus menumbuhkan semangat kewirausahaan sejak dini. Pembelajaran DKV bertujuan Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengelola ide visual menjadi komunikasi yang efektif, serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif melalui media pembelajaran interaktif (Putra et al., 2024).

Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2022), mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual bertujuan membekali peserta

didik dengan pemahaman mengenai konsep desain, pembuatan sketsa, tipografi, fotografi, serta penggunaan perangkat lunak desain grafis. Pembelajaran dilaksanakan melalui pendekatan berbasis proyek, simulasi kerja, dan kegiatan kontekstual seperti kunjungan industri guna menumbuhkan kreativitas, kolaborasi, serta kesiapan peserta didik menghadapi dunia kerja kreatif.

Menurut Putra et al., (2024), pembelajaran berbasis media interaktif memungkinkan siswa mengeksplorasi ide-ide visual secara kreatif dan membangun kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah. Proses pembelajaran yang terstruktur dan berorientasi pada dunia usaha dan industri ini menjadi kunci tercapainya manfaat dan tujuan pembelajaran DKV di tingkat SMK.

Pada materi Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3), penggunaan media interaktif menjadi sangat penting, khususnya bagi siswa DKV yang memiliki literasi visual tinggi. Fameska et al. (2023) menegaskan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, terutama karena materi K3 sering dianggap monoton jika disampaikan secara konvensional. Validasi ahli menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memperoleh kategori “sangat baik” dan mendapat respons positif dari peserta didik, mengindikasikan potensi besar untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Setelah melaksanakan observasi dan wawancara terhadap guru yang mengajar mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual kelas X DKV di SMKN 1 Sungai Limau, ditemukan bahwa bahwa minimnya media pembelajaran interaktif. Hal ini menyebabkan minimnya daya tarik dan variasi media yang digunakan, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, terlihat perlunya adopsi media pembelajaran pendukung yang dapat merangsang semangat belajar siswa. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa selama mengikuti pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.

Hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh sumber belajar yang tidak tepat. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan Harian mata pelajaran Dasar-dasar desain komunikasi visual kelas X DKV di SMK Negeri 1 Sungai Limau yang siswanya masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan Guru Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual persentase jumlah siswa yang tuntas pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV masih sangat rendah. Dapat disimpulkan bahwa rendahnya tingkat ketuntasan siswa

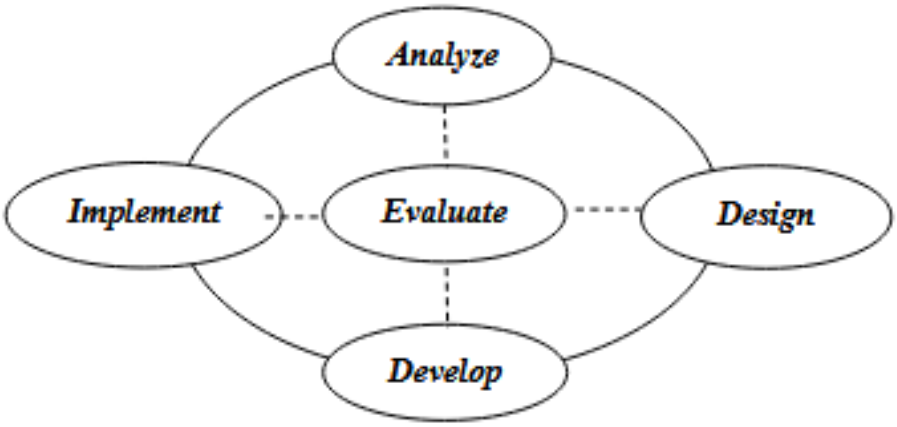
pada mata pelajaran DDKV Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diperkirakan media pembelajaran.

Penggunaan media interaktif, seperti gambar, video animasi, dan aplikasi pembelajaran, dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa meningkatkan minat dan motivasi siswa serta membuat mereka lebih aktif dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran (Raudah et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar siswa, siswa menjadi lebih aktif, dan pemahaman konsep meningkat secara mendalam (Hasnawiyah & Maslena, 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penlitian dan pengembangan dengan Research and Development (R&D). Research and Development (R&D) merupakan suatu strategi pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan dan menvalidasi produk atau aplikasi yang akan dibuat (Andarsyah & Fadillah, 2020).

ADDIE merupakan akronim dari langkah-langkah yang dilaksanakan dalam pengembangan media pembelajaran : Analysis (Analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluation (evaluasi) menurut (suryani et al., 2019). ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan strategis metodis untuk mengembangkan bahan ajar. Model ADDIE secara tingkatan ada lima langkah atau tahapan yaitu: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (A. A. D. Anggraini et al., 2021).



Gambar 1. Tahapan Penelitian ADDIE (Maharani et al., 2023)

Subjek penelitian adalah informasi yang berarti orang pada latar penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan latar penelitian. Dalam penelitian menentukan subjek penelitian berdasarkan fungsi dan kepakarannya 3 orang dosen validsai media, 1 oarang guru validasi materi, 2 orang validasi materi, 1 orang praktilitas, 13 orang total 20 orang.

Media Pembelajaran Interaktif didefinisikan sebagai media yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar melalui fitur interaktif, seperti kuis, animasi, dan umpan balik langsung. Mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi merupakan mata pelajaran yang mengajarkan konsep dasar, prinsip, dan teknik visual sebagai dasar penguasaan keterampilan desain grafis bagi siswa. Validitas dalam penelitian ini didefinisikan sebagai tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media terhadap aspek isi, tampilan, dan fungsionalitas media. Praktikalitas dalam penelitian ini didefinisikan sebagai tingkat kemudahan dan keberfungsian media pembelajaran interaktif saat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian ini diperlukan data yang dapat dipercaya kebenaranya dan teknik yang sesuai agar mendapatkan data yang memenuhi standar. Dan teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran dan penelitian ini dilakukan dikelas X DKV SMK Negeri 1 Sungai Limau. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual. Produk dibuat dalam bentuk Website dan diberikan kepada peserta didik (siswa) yang dapat digunakan saat pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas atau belajar secara pribadi di rumah.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan Model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Tahapan-tahapan pengembangan dilakukan sebagai Berikut :

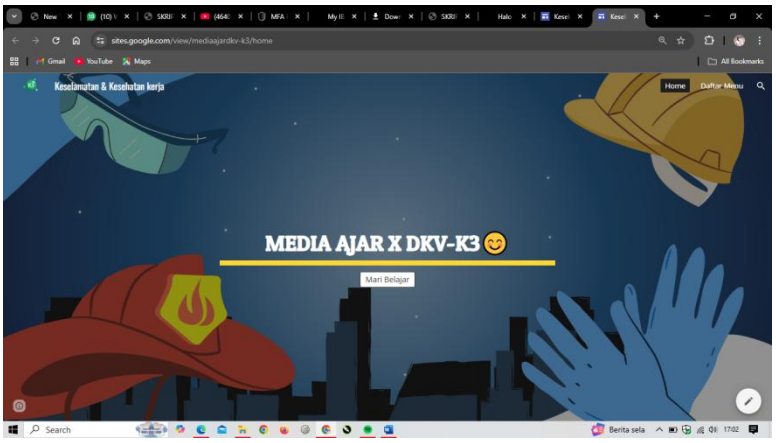
Tabel 1.

Hasil Analisis kebutuhan belajar

Aspek	Uraian
Karakteristik Umum	Lulusan SMP dengan latar belakang kemampuan TIK yang bervariasi Terbiasa menggunakan *gadget.* Peserta didik memiliki minat terhadap media visual, desain, dan penggunaan media digital.
Tingkat Pengetahuan Awal	Sebagian peserta didik belum memahami konsep Keutamaan Keselamatan & Kesehatan kerja (K3) di bidang DKV Pengetahuan peserta didik masih sebatas pengertian umum keselamatan dan kebersihan, belum pada penerapan di lingkungan kerja desain. peserta didik belum terbiasa mengaitkan K3 dengan proses desain dan produksi karya DKV
Akses Teknologi	Peserta didik telah memiliki *gadget* Akses internet cukup memadai

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan belajar siswa dapat disimpulkan bahwa siswa telah memiliki pengetahuan awal mengenai konsep keselamatan dan kesehatan kerja (K3), namun pemahaman tersebut masih bersifat umum dan belum sepenuhnya diterapkan sesuai dengan konteks bidang Desain Komunikasi Visual. Siswa memiliki minat terhadap media visual serta akses teknologi yang memadai, sehingga pengembangan media pembelajaran interaktif dinilai layak dan sesuai dengan karakteristik siswa serta dapat mendukung peningkatan pemahaman materi K3 pada mata pelajaran DDKV.

Tampilan awal ini berisi judul yaitu Media Pembelajar Interaktif Materi K3 Kelas X DKV dan tombol masuk yang akan menuju atau masuk ke tampilan menu.



Gambar 2. Tampilan Awal sebelum revisi

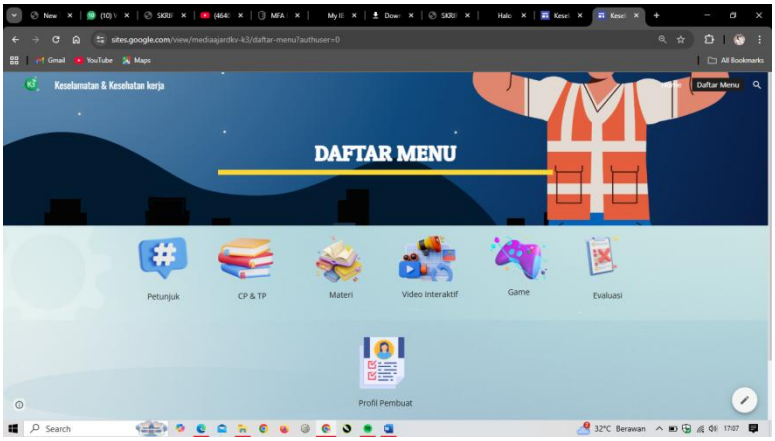
Berdasarkan hasil validasi dengan pakar media, disarankan untuk menyesuaikan judul media dengan pembahasan . Hasil setelah diperbaiki dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

p-ISSN 2656-9957; e-ISSN 2622-8475
Hal 2097-2109



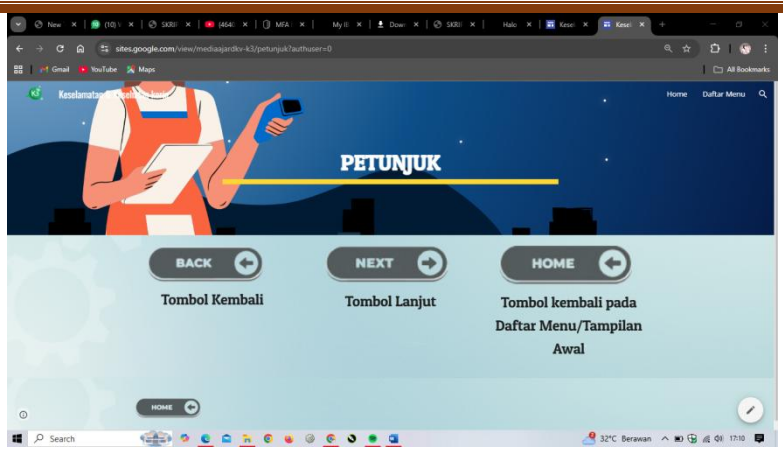
Gambar 3. Tampilan Awal setelah perbaikan

Pada tampilan menu berisi beberapa pilihan menu seperti petunjuk, CP dan TP, materi, video interaktif dengan quiz, game pembelajaran, dan evaluasi.



Gambar 4. Tampilan Menu

Tampilan petunjuk merupakan cara atau petunjuk penggunaan tombol dalam yang ada dalam media.



Gambar 5. Halaman Petunjuk sebelum revisi

Saran dari pakar media setelah uji validasi media yaitu: setiap tombol button yang ada di dalam media di terapkan pada halaman petunjuk.

Setelah melakukan uji validitas dan mendapatkan data, yang kemudian pada tahap Implementasi ini akan melakukan uji praktikalitas agar bisa memahami media pembelajaran interaktif ini praktis dan tidak praktis. Penilaian terhadap uji praktikalitas dilakukan oleh 1 orang guru yang mengajar mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual serta melibatkan siswa kelas X DKV.

Praktikalitas media pembelajaran interaktif dinilai melalaui respon dari guru. Aspek praktikalitas ini mencakup kemudahan penggunaan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, yang tergolong dalam kategori praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Pada praktikalitas media oleh guru, memperoleh komentar yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan Website sudah layak digunakan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (DDKV).

Siswa X DKV berpatisipasi dalam kegiatan uji praktikalitas yang dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.Pada praktikalitas media oleh siswa, memperoleh komentar yaitu medianya bagus, menarik, mudah dipahami dan materinya juga mudah di ingat, rinci, jelas, dan bisa dijadikan sebagai media belajar mandiri.

Validitas media dilakukan untuk memperoleh masukan dari ahli media terkait kelayakan media pembelajaran interaktif. Proses vadidasi ini dilakukan dengan memperlihatkan media yang telah dikembangkan serta memberikan angket penilaian kepada ahli. Angket tersebut

memuat sejumlah pernyataan yang mangacu pada enam indikator utama, yaitu fungsionalitas, keandalan, kegunaan, efisiensi, pemeliharaan, dan portabilitas.

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh validator terhadap media pembelajaran interaktif, diperoleh rata-rata skor sebesar 91,44% dengan kategori "Sangat Valid" dapat dilihat pada lampiran 129. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2021) media pembelajaran yang telah melalui tahap validasi oleh ahli dan memperoleh kategori sangat valid menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi isi, penyajian, maupun tampilan sehingga dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran secara efektif.

Validitas materi ini bertujuan untuk memperoleh penilaian dari ahli media terkait kelayakan materi terhadap media pembelajaran interaktif. Proses validasi materi dilakukan dengan menyajikan media yang telah dikembangkan kepada ahli, disertai dengan pemberian angket penilaian. Angket tersebut memuat sejumlah pernyataan yang mengacu pada dua indikator, yaitu kesesuaian materi dan kebahasaan. Hasil validasi materi disajikan pada table berikut: Hasil persentase penilaian terhadap materi pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh validator materi menunjukkan bahwa, media tersebut memperoleh rata-rata nilai sebesar 91,15% dengan kategori "Sangat Valid" dapat dilihat pada lampiran 139. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2020) yang menyatakan bahwa validasi oleh ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi, kebenaran konsep, serta relevansi materi dengan tujuan pembelajaran. Praktikalitas yang dilakukan oleh guru bertujuan untuk apakah media pembelajaran interaktif praktis dalam proses pembelajaran. angket praktikalitas untuk guru terdiri 15 butir pernyataan dari 2 Indikator dan 14 butir pernyataan dari 4 Indikator untuk siswa.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas kepada guru mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual diperoleh rata-rata nilai sebesar 93,53% dengan kategori "Sangat Praktis" dapat dilihat pada lampiran 143. Hal ini sejalan dengan Sugiyono (2020) tingkat praktikalitas suatu produk dapat dilihat dari kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk penggunaan, serta kemampuannya dalam membantu proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil uji praktikalitas yang berada pada kategori sangat praktis menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik oleh guru dalam kegiatan pembelajaran

Table 2.

Hasil Analisis Data Praktikalitas Siswa

No	Aspek Praktikalitas	Persentase (%)	Kategori
1	Kemenarikan Tampilan dan Penyajian	87,50	Sangat Praktis
2	Proses Penggunaan Media	87,02	Sangat Praktis
3	Kualitas isi	85,25	Sangat Praktis
4	waktu	87,82	Sangat praktis
Rata-rata		**86,85**	**Sangat Praktis**

Berdasarkan hasil penilaian dan persentase uji praktikalitas terhadap media pembelajaran yang dinilai oleh siswa memperoleh rata-rata nilai sebesar 86,85% dengan kategori "Sangat Praktis" dan layak digunakan sebagai media pembelajaran, dapat dilihat pada lampiran 153. Hal ini sejalan dengan pendapat Nieveen (2019) yang menyatakan bahwa suatu produk pembelajaran dikatakan praktis apabila mudah digunakan oleh pengguna dan dapat membantu proses pembelajaran berlangsung secara efektif.

Pengujian kelayakan media pembelajaran interaktif yang disajikan berupa angket. Data yang telah diperoleh dari penelitian validator media. Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian validator media maka diketahui hasil dari validasi media pembelajaran dengan rata-rata 91,44% dikategorikan Sangat Valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Data yang telah diperoleh dari hasil pengujian kelayakan materi media pembelajaran interaktif yang disajikan berupa angket. Data yang diperoleh dari validator maka diketahui hasil dari validasi materi media pembelajaran dengan rata-rata 91,15% dikategorikan sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dapat disimpulkan, bahwa materi pada media pembelajaran interaktif ini sangat valid dan dapat digunakan. Aspek praktikalitas juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Berdasarkan penilaian guru, media memperoleh rata-rata skor 93,53% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, efisien dalam mendukung penyampaian materi, serta membantu guru dalam mengelola proses pembelajaran. Praktikalitas yang tinggi dari perspektif guru mengindikasikan bahwa media tidak menambah beban teknis dalam pembelajaran, melainkan justru mempermudah proses penyampaian materi dan meningkatkan efektivitas interaksi kelas. Sementara itu, hasil uji praktikalitas dari siswa yang melibatkan 13 responden menunjukkan rata-rata skor sebesar 86,85% dengan kategori sangat praktis. Meskipun nilainya sedikit lebih rendah

dibandingkan penilaian guru, skor tersebut tetap menunjukkan bahwa media mudah dipahami, menarik, serta membantu siswa dalam memahami materi. Tingginya respons positif siswa menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Hal ini konsisten dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan partisipasi aktif dan minat belajar siswa (Etyarisky & Marsigit, 2022; Matos et al., 2025).

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X DKV SMK Negeri 1 Sungai Limau, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Google Sites, Canva, H5P Lumi Education, dan Plotagon menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat baik. Validitas media dilakukan oleh dua orang dosen, dengan hasil validitas 91,44% dengan kategori "sangat valid". Sementara itu, validasi materi oleh satu orang guru dan dua orang dosen memperoleh persentase sebesar 91,15% dengan kategori "sangat valid". Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran interaktif dinyatakan sangat valid dan layak digunakan. Uji praktikalitas terhadap media pembelajaran menunjukkan bahwa, hasil praktikalitas guru menunjukkan sebesar 93,53% dengan kategori "sangat praktis", sedangkan penilaian dari siswa sebesar 86,85% yang juga masuk dalam kategori "sangat praktis". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tanggapan guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif sangat praktis, sehingga media ini layak diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah, khususnya pada kelas X Desain Komunikasi Visual (DKV).

Adapun saran-saran yang penulis sajikan berdasarkan penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Untuk guru dapat lebih mudah memberikan pemahaman sekaligus menambah wawasan mengenai pemanfaatan media pembelajaran sebagai alternatif dalam proses belajar, sekaligus membuat kegiatan mengajar menjadi lebih praktis.
2. Untuk siswa diharapkan dapat digunakan dengan sebaik-baiknya dalam mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun, khususnya pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual.

3. Untuk pengembang selanjutnya, materi pada media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan untuk mata pelajaran atau materi lainnya.
4. Pada pengembangan berikutnya, disarankan agar menjadikan media pembelajaran interaktif dapat di download dalam bentuk aplikasi, dan sampai pada tahap evaluasi serta dapat diakses secara offline.

REFERENSI

1. Aditya, A., & Purwiantono, F. E. (2020). Penyusunan kerangka konseptual pengukuran kualitas sistem informasi akademik di kampus STIKI Malang berdasarkan Standar ISO 9126. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 7*(5), 979. https://doi.org/10.25126/jtiik.2020711513
2. Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan media pembelajaran Google Site dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas V SD. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan, 6*(2), 1–7. https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891
3. Afifah, N., Firman, F., La, J., & Yusuf, M. (2022). Penggunaan video animasi dalam pembelajaran online di masa pandemi di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan, 11*(2), 57–66.
4. Akbar, M. R., Ningtyas, S., Aziz, F., Rini, F., Putra, I., & … (2023). *Multimedia: Teori dan aplikasi dalam dunia pendidikan*. Books.google.com.
5. Alam, A., Astuti, I., & Suratman, D. (2022). Development of web programming interactive learning multimedia in vocational middle school. *JTP: Jurnal Teknologi Pendidikan, 24*(1), 50–62. https://doi.org/10.21009/jtp.v24i1.24242
6. Alti, R. M., Putri, T. A., Dumaris, E. S., & Silalahi, D. (2022). *Media pembelajaran*. PT Global Eksekutif Teknologi. https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i6.629
7. Andarsyah, R., & Fadilla, R. (2020). Aplikasi lelang online Geographic Information System (WebGIS) Intelligence PT. Pegadaian (Persero). *Jurnal Teknik Informatika, 12*(2), 1–7.

8. Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif: Mengenal huruf dan angka berdasarkan model ADDIE. *Jurnal Education and Development, 9*(4), 426–432.

9. Anggraini, L. S., & Nathalia, K. (2018). *Desain komunikasi visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula*. Nuansa Cendekia. https://kubuku.id/detail/desain-komunikasi-visual-dasar-dasar-panduan-untuk-pemula/9157

10. Anisa, R., Mulyono, H., & Devegi, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian kelas X DKV. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran, 6*(4), 737–750.

11. Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.

12. Aulia, P. (2023). Pemanfaatan Canva sebagai media visual dalam pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 7*(2), 112–120.

13. Azizah, N. (2020). *Askara Soft*. Diakses 23 Januari 2022, dari https://ispringindonesia.com/rekomendasi-5-aplikasi-elearning-gratis/

14. Darman, R. A. (2020). *Belajar dan pembelajaran*. Books.google.com. https://books.google.com/books?hl=en&id=3KJKEAAAQBAJ

15. Danisa, M., & Zakarijah, M. (2023). *Pengembangan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual*.

16. Etyarisky, V., & Marsigit, M. (2022). The effectiveness of interactive learning multimedia with a contextual approach to students' understanding mathematical concepts. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, 14*(3), 3101–3110. https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.941

17. Fahmi, R., & Wijayanto, D. (2021). Pemanfaatan Google Sites sebagai media pembelajaran berbasis web. *Jurnal Inovasi Pembelajaran, 5*(1), 45–53.

18. Fameska, E., Okra, R., Supriadi, S., & Musril, A. (2023). Perancangan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan MIT App Inventor pada pelajaran PAI. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 7*(1), 657–664. https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6179