

56/S1/KTP/AGUSTUS/2024

**EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF TIPE TUTORIAL DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN
DASAR-DASAR DESAIN GRAFIS**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan*



Oleh:

Iman Ramdhani

NIM 1706013

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

**EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF TIPE TUTORIAL DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN
DASAR-DASAR DESAIN GRAFIS**

Oleh
Iman Ramdhani
1706013

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk
Memperoleh gelar Sarjana pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

©Iman Ramdhani
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan cetak ulang, difoto copy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

IMAN RAMDHANI

**EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF TIPE TUTORIAL DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN
DASAR-DASAR DESAIN GRAFIS**

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I



Dr. Cepi Rivana, M. Pd

NIP. 197512302001121001

Pembimbing II



Dadi Mulyadi, S.Pd., M. T

NIP. 920200119820701010

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan

FIP UPI



Dr. Laksmi Dewi, M.Pd.

NIP. 196912042005011002

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya, Iman Ramdhani, menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Efektivitas Multimedia Interaktif tipe Tutorial dalam meningkatkan Pemahaman pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis (Studi Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas 10 DKV SMK LPPM RI 2 MAJALAYA)" ini merupakan hasil karya sendiri. Tidak terdapat penjiplakan atau pengutipan karya atau pendapat dalam skripsi ini, kecuali secara tertulis dengan mencantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila dikemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi dengan norma yang berlaku

Bandung, 15 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,

Iman Ramadani

1706013

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil‘alamin, puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah Subhanahu wa Ta’ala atas segala nikmat dan rahmatnya sehingga penyusun dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Efektivitas Multimedia Interaktif tipe Tutorial dalam meningkatkan Pemahaman pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis”** ini dengan lancar.

Penyusunan skripsi ini merupakan upaya untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak luput dari adanya kekurangan, sehingga penulis sangat membutuhkan dan menerima segala masukan dan kritikan yang membangun guna memperbaiki penelitian ini. Besar harapan penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat bagi pembaca, khususnya mahasiswa dan seluruh praktisi dalam bidang teknologi pendidikan.

Akhir kata, penulis ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung, memberi masukan, dan memfasilitasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Bandung, 15 Agustus 2024

Penulis,

Iman Ramdhani

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah rabbil ‘alamin, puji dan syukur kepada Allah Subhanahu wa Ta’ala atas segala nikmat dan rahmatnya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi berjudul **“Efektivitas Multimedia Interaktif tipe Tutorial dalam meningkatkan Pemahaman pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis”** dengan baik sebagai syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan seluruh pengikutnya. Penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan banyak pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu, memberi masukan, memfasilitasi, dan mendukung dalam penyusunan skripsi ini. Ucapan terimakasih ini penyusun sampaikan kepada:

1. Bapak Solihin dan Mamah Titi, selaku orang tua dari penyusun yang selalu mendukung, yang sudah banyak berkorban dalam mendidik saya dan mengantarkan saya pada tahap ini. Terimakasih sudah selalu sedia menjaga, merawat, mendidik, dan menghabiskan banyak waktu serta materi agar penyusun bisa menggapai apa yang harus dicapai. Tanpa orang tua penyusun tidak bisa sampai pada tahap ini.
2. Bapak Dr. Cepi Riyana, M.Pd, dan Bapak Dadi Mulyadi S.Pd., M.T. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan saran dan tanggapan-tanggapan agar skripsi ini dapat tersusun dengan baik. penyusun ucapkan terimakasih.
3. Bapak Ahmad Sodikin, S.pd, selaku ahli yang menilai Instrmen penelitian. Bapak Ahmad dengan senantiasa membantu penyusun dalam menilai instrumen penelitian serta memberikan masukan-masukan yang baik dan juga Ibu Erlyna membantu penyusun dalam pengambilan data di sekolah.
4. Bapak Dr. Rusman, M.Pd., selaku ahli yang menilai media yang penyusun kembangkan. Bapak Dr.Rusman, M.Pd dengan senantiasa membantu dan melaksanakan kegiatan penilaian media serta memberikan masukan-masukan agar media yang penyusun kembangkan lebih baik lagi.
5. Bapak Dody Iswana, S,Kom., dan Ahmad Sodikin, S.pd., selaku kepala sekolah dan bagian Ketua jurusan yang sudah senantiasa memberikan izin untuk penyusun melakukan penelitian dan senantiasa membantu dalam pelaksanaan penelitian.
6. Siswa-siswi kelas 10 DKV SMK LPPM RI 2 MAJALAYA, yang penyusun tidak bisa sebutkan satu persatu, selaku siswa yang membantu berjalannya kegiatan penelitian ini.

7. Teh mita, Teh Hani, Wa Eti, Bapak Sopandi selaku keluarga dari penyusun yang senantiasa selalu memberikan semangat, bantuan dan doa-doa tiada henti agar penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan mendoakan agar lancar sampai penyusun sidang skripsi.
8. Arie Fidzlie, Nada Aulia, Agit beserta keluarga, Faizal, Rizky Permatasari, Magfira, Tuti, Hana, Rika Fauziah, dan Hendra selaku pihak yang selalu mendengarkan segala keluh kesah penyusun, selalu memperhatikan keadaan penyusun, memberikan semangat, dan selalu menjadi penghibur. Terimakasih telah menjadi teman yang selalu ada dalam keadaan apapun.
9. Teman-teman Angkatan 2017 yang penyusun tidak bisa sebutkan satu persatu yang selaku teman seperjuangan penyusun selama diperkuliahan, terimakasih sudah banyak membantu dan sudah memberikan banyak kenangan dan cerita-cerita masa kuliah selama ini. Semoga bantuan yang telah diberikan dari semua pihak dapat menjadi amal ibadah. Semua kebaikan yang telah diberikan inshaAllah akan dibalas dengan kebaikan yang jauh lebih baik lagi dari Allah SWT., Aamiin

ABSTRAK

Iman Ramdhani (1706013). Efektivitas Multimedia Interaktif tipe Tutorial dalam meningkatkan Pemahaman pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis
Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia. Tahun (2024).

Penelitian ini membahas tentang efektivitas multimedia interaktif dalam pembelajaran desain grafis di sekolah kejuruan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas multimedia interaktif berbasis tutorial, khususnya menggunakan *Software* Adobe Animate, dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap prinsip dasar desain grafis, terutama dalam pemilihan warna, dan menciptakan desain yang menarik secara visual. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah Quasi Experimental Design atau metode kuasi eksperimen. Tujuan eksperimen semu ini adalah untuk memprediksi situasi yang dapat diperoleh dengan uji coba asli. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Pretest-Posttest* Design. Pembahasan temuan penelitian ini secara umum untuk menganalisis dan mendeskripsikan efektivitas pembelajaran multimedia interaktif model tutorial yang dibuat menggunakan *software Adobe Animate* pada pelajaran Desain Grafis untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pembahasan ini secara khusus dilihat dari tujuan penelitian yaitu menganalisis dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif aspek pemahaman melalui pembelajaran multimedia interaktif model tutorial. Berdasarkan hasil pemaparan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran multimedia interaktif dengan model tutorial yang dibuat menggunakan perangkat lunak Adobe Animate efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Grafis. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai *post-test* lebih besar setelah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif dibandingkan dengan nilai *pre-test* dimana siswa belum menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif.

Kata Kunci: Dasar Desain Grafis, Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Tutorial, Teori Warna.

ABSTRACT

Iman Ramdhani (1706013). *The Effectiveness of Tutorial-Type Interactive Multimedia in Enhancing Understanding in the Basic Graphic Design Course. Undergraduate Thesis. Educational Technology Study Program. Faculty of Education. Universitas Pendidikan Indonesia. 2024.*

This study discusses the effectiveness of interactive multimedia in teaching graphic design at vocational schools. The research aims to evaluate the effectiveness of tutorial-based interactive multimedia, specifically using Adobe Animate software, in enhancing students' understanding of the basic principles of graphic design, particularly in color selection and creating visually appealing designs. The approach used in this study is a quantitative approach. The research method applied is a Quasi-Experimental Design. The purpose of this quasi-experiment is to predict situations that can be obtained from an actual trial. The research design used is the Nonequivalent Control Pretest-Posttest Design. The findings of this study are generally discussed to analyze and describe the effectiveness of tutorial-model interactive multimedia created using Adobe Animate software in the Graphic Design course to improve students' understanding. Specifically, the discussion is centered on the research objective, which is to analyze and describe the improvement in cognitive learning outcomes, particularly in the aspect of understanding, through tutorial-model interactive multimedia learning. Based on the findings and discussions, it can be concluded that tutorial-model interactive multimedia learning created using Adobe Animate software is effective in enhancing students' cognitive learning outcomes in the Basic Graphic Design course. This improvement is evident from the post-test scores being higher after using interactive multimedia learning compared to the pre-test scores, where students had not yet used interactive multimedia learning.

Keywords: *Basic Graphic Design, Instructional Media, Interactive Multimedia, Tutorial, Color Theory.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	8
1.5 Sistematika Penulisan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Media Pembelajaran	10
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.1.3 Jenis Media Pembelajaran.....	12
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran	12
2.2 Pembelajaran Multimedia Interaktif	13
2.2.1 Definisi Multimedia Interaktif	13
2.2.2 Karakteristik Multimedia Interaktif	14
2.2.3 Pembelajaran Model Tutorial.....	16
2.2.4 Keunggulan Multimedia Interaktif.....	17
2.3 Mata Pelajaran Desain Grafis	18
2.3.1 Definisi Mata Pelajaran Desain grafis	18
2.3.2 Unsur Desain.....	19
2.3.3 Teori warna	20
2.4 Hasil Belajar	20
2.5 Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	23
2.6 Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Pendekatan Penelitian.....	27
3.2 Metode dan Desain Penelitian	27
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	28
3.3.1 Populasi Penelitian.....	28

3.3.2	Sampel Penelitian.....	29
3.4	Variabel Penelitian	30
3.4.1	Variabel Bebas (Independent Variable/X).....	30
3.4.2	Variabel Terikat (Dependent Variable/Y).....	30
3.5	Definisi Operasional.....	31
3.5.1	Efektivitas	31
3.5.2	Pembelajaran Multimedia Interaktif Model Tutorial	31
3.5.3	Hasil Belajar.....	31
3.6	Instrumen Penelitian.....	32
3.7	Teknik Pengujian Instrumen.....	33
3.7.1	Uji Validitas	33
3.7.2	Reliabilitas	34
3.8	Hasil Uji Coba Instrumen.....	35
3.8.1	Uji Validitas	35
3.8.2	Uji Reliabilitas	36
3.9	Asumsi.....	38
3.10	Hipotesis Penelitian	38
3.11	Teknik Analisis Data	39
3.11.1	Analisis Pre-Test & Post Test	39
3.11.2	Uji Normalitas	40
3.11.3	Uji Hipotesis.....	40
3.12	Prosedur Penelitian.....	41
BAB IV	TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1	Temuan Efektivitas penggunaan multimedia interaktif pada mata Pelajaran desain grafis.....	43
4.1.1	Deskripsi Hasil Pretest dan Posttest.....	43
4.1.1.1	Skor Hasil Pretest Kelas Eksperimen.....	44
4.1.1.2	Skor Hasil Pretest Kelas Kontrol	44
4.1.1.3	Skor Hasil Posttest Kelas Eksperimen	44
4.1.1.4	Skor Hasil Posttest Kelas Kontrol.....	45
4.1.1.5	Gain.....	45
4.1.1.6	Uji Normalitas.....	47
4.1.1.7	Uji Hipotesis	48
4.2	Temuan Hasil Penelitian Berdasarkan Rumusan Masalah.....	49
4.2.1	Peningkatan efektivitas Multimedia Interaktif Pada Aspek Pemahaman Mata Pelajaran Desain Grafis	49
4.2.2	Peningkatan efektivitas Multimedia Interaktif Pada Aspek Penerapan Mata Pelajaran Desain Grafis	52
4.2.3	Peningkatan efektivitas Multimedia Interaktif Pada Aspek Analisis Mata Pelajaran Desain Grafis.....	54

4.3	Pembahasan Temuan Penelitian	56
4.3.1	Pembahasan Temuan Penelitian Umum	56
4.3.2	Pembahasan Temuan Hasil Penelitian Khusus	58
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	62
5.1	Simpulan.....	62
5.1.1	Simpulan umum	62
5.1.2	Simpulan Khusus	62
5.2	Implikasi	64
5.3	Saran	64
DAFTAR PUSTAKA		66
LAMPIRAN		70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	28
Tabel 3.2 Daftar Populasi	29
Tabel 3.3 Hubungan antara Variabel Terikat dengan Variabel Khusus.....	30
Tabel 3.4 Kisi-kisi Tes Hasil Belajar siswa.....	33
Tabel 3.5 Interpretasi Koefisien Korelasi.....	34
Tabel 4.1 Data Hasil Uji Reliabilitas Secara Umum.....	36
Tabel 4.2 Data Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Per-Soal.....	37
Tabel 4.3 Data Hasil Uji Reliabilitas Tes Pilihan Ganda	37
Tabel 4.4 Skor Pretest Kelas Eksperimen	44
Tabel 4.5 Skor Pretest Kelas Kontrol	44
Tabel 4.6 Skor Posttest Kelas Eksperimen.....	45
Tabel 4.7 Skor Posttest Kelas Kontrol	45
Tabel 4.8 Perbandingan Rata-rata Skor Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	46
Tabel 4.9 Rata-rata Skor Pretest dan Posttest Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Aspek Pemahaman	50
Tabel 4.10, Rata-rata Skor Pretest dan Posttest Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Aspek Penerapan	52
Tabel 4.11, Rata-rata Skor Pretest dan Posttest Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Aspek Analisis	54
Tabel 4.12 Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen	47
Tabel 4.13 Uji Hipotesis Umum.....	48
Tabel 4.14 Uji Hipotesis Khusus Pertama.....	51
Tabel 4.15 Uji Hipotesis Kedua	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Perancangan Multimedia.....	16
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	33
Gambar 4.1 Kurva Uji Hipotesis Umum.....	49
Gambar 4.2 Kurva Uji Hipotesis Khusus Pertama.....	52
Gambar 4.3 Kurva Uji Hipotesis Khusus Kedua.....	54

DAFTAR PUSTAKA

- Adewiyatun, dkk. (2019). Merancang Bahan Ajar. diakses online dari <https://doi.org/10.31227/osf.io/gq47m>
- Agustina, Aryanti. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Menerapkan Bahan Ajar di SMAN 3 Ogan Komering Ulu. *JURNAL EDUCATIVE: Journal of Educational Studies* Vol.3, No.1, Januari-Juni 2018.
- Agustina, Aryanti. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Menerapkan Bahan Ajar di SMAN 3 Ogan Komering Ulu. *JURNAL EDUCATIVE: Journal of Educational Studies* Vol.3, No.1, Januari-Juni 2018.
- Aliangga Kusumam, dkk. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Untuk Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Volume 23, Nomor 1, Mei 2016
- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan (Cetakan ke-4)*. Bandung: Rosda.
- Arifin, Zainal. (2016). *Evaluasi Pembelajaran (Cetakan kedelapan)*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Basar, Afip Miftahul. (2021) "Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19:(Studi Kasus di SMPIT Nurul Fajri–Cikarang Barat–Bekasi)." *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2.1 (2021): 208-218.
- Damarwan, Eko Swi, and Moch Khairudin. (2020). "Development of an interactive learning media to improve competencies." *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* 102 24-27.
- Darnis, Febriyanti, and Robby Andika Kusumajaya. (2023). "Pelaksanaan Kampus Mengajar Pada Matakuliah E-Commerce Prodi Manajemen Bisnis Industri Furnitur." *Community : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 3(2):41–44. doi: 10.51903/community.v3i2.359.
- Darnis, Febriyanti, and Robby Andika Kusumajaya. (2023). "PELAKSANAAN KAMPUS MENGAJAR PADA MATAKULIAH E-COMMERCE PRODI MANAJEMEN BISNIS INDUSTRI FURNITUR." *Community : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 3(2):41–44. doi: 10.51903/community.v3i2.359.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Diartono, Dwi Agus. "Media pembelajaran desain grafis menggunakan photoshop berbasis multimedia." *Dinamik* 13.2 (2008).
- Djamarah, Zain Aswan. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Fahrudin, Fahrudin, Ansari Ansari, and Ahmad Shofiyuddin Ichsan. 2021. "Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam." *Hikmah* 18(1):64–80. doi: 10.53802/hikmah.v18i1.101.
- Farida, Eka, Neneng Rika Jazilatul Kholidah, and Sarjono Sarjono. 2020. "Penerapan Pembelajaran Psikologi Warna untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Memilih Warna pada Desain Kemasan Produk Prodi Manajemen FEB UNISMA." *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi (JIPE)* 10(1):40. doi: 10.24036/011085220.
- Ida Magdalena. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* Volume 2, Nomor 2, Juli 2020; 311-326
- Imam dan Anggraini. (2012). Taksonomi Bloom - Revisi Ranah Kognitif : Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran : Vol. 2 No. 02* (2012).
- Juita, Ratna. "Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Eksperimen Pada Siswa Kelas IV SDN 02 Kota Mukomuko." *IJIS Edu: Indonesian Journal of Integrated Science Education* 1.1 (2021): 43-50.
- Kustijono, R., E. Wiwin, and S. R. Hakim. "The effectiveness of android-based physics interactive media to train students' thinking and process skills." *Journal of Physics: Conference Series*. Vol. 1171. No. 1. IOP Publishing, 2019.
- Landa, R. (2014). *Graphic design solutions 5th Edition*. Massachusetts: Wadsworth.
- Leonardo, Adi, and James Darmawan Andreas. 2016. *PENGANTAR DESAIN GRAFIS*. edited by T. Bambang. Kemendikbud RI.
- Leow, Fui-Theng, and Mai Neo. "Interactive multimedia learning: Innovating classroom education in a Malaysian university." *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET* 13.2 (2014): 99-110.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi*. Padang: Akademia Permata, 1.

- Ma'rufi dan Euis. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Menerapkan Rangkaian Digital Kombinasi Berbasis Mobile Learning di SMKN 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 06 Nomor 03 Tahun 2017. 233 – 239
- Malati, Sadjati Ida. (2012). *Hakikat Bahan Ajar (modul)*. Universitas Terbuka Repository. diakses online pada repository.ut.ac.id
- Marina, Wardaya. (2023). *Buku Ajar Mengenal Dasar Desain*. Surabaya: Penerbit Universitas Ciputra,.
- Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, dan Rabiatal Khairiah. (2022). “Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah: Learning Resources Based on Interactive Learning Media in School.” *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2(1):27–35. doi: 10.51454/decode.v2i1.27.
- Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, (2009).
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Nunuk Suryani,dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Prasetyo, Ahmad Dika Dwi, and Pungky Febi Arifianto. (2023). “PENGARUH WARNA, BENTUK, DAN TIPOGRAFI DESAIN LOGO UKEL SEBAGAI BRAND DARI PT. COLAR CREATIV INDUSTRI.” *Open Access* 2(3).
- Rachmavita, F. P. "Interactive media-based video animation and student learning motivation in mathematics." *Journal of Physics: Conference Series*. Vol. 1663. No. 1. IOP Publishing, (2020).
- Riovan, Gunawan. (2022). *DASAR DAN TEORI SISTEM MULTIMEDIA*. Balikpapan: JIU Press,.
- Ruhlessin, Stela, Tanwey Gerson Ratumanan, and Hanisa Tamalene. (2019). “PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT FACILITATOR AND EXPLAINING (SFE) DAN MODEL PEMBELAJARAN KONVENSIONAL PADA MATERI TRIGONOMETRI.” *JUPITEK: Jurnal Pendidikan Matematika* 2(1):1–6. doi: 10.30598/jupitekvol2iss1pp1-6.
- Rusman. (2013). *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanusi, Anwar, and Fahmi Yahya Abdil Haq. "Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Adobe Animate CC di Sekolah." *Al-Ma 'rifah: Jurnal Budaya, Bahasa, dan Sastra Arab* 18.1 (2021): 1-14.
- Setiawan, Adib Rifqi. "Efektivitas pembelajaran biologi berorientasi literasi saintifik." *Thabiea: Journal of Natural Science Teaching* 2.2 (2019): 83-94.
- Siti Aisyah, dkk. (2020). *Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Salaka Volume 2 Nomor 1 Tahun 2020 Hlm. 62—65*
- Subria, Mamis, Agus Nyoman, and Marthana Made. (2023). *DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV): Panduan Lengkap Untuk Memasuki Dunia Kreatif Visual*. edited by S. Sepriano. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Supandi, Muhammad Bagus, and Adek Cerah Kurnia Azis. (2020). "PENINJAUAN POSTER DARI WARNA DAN TIPOGRAFI DI SMK MULTIMEDIA ISTIQLAL." *Gorga : Jurnal Seni Rupa* 9(2):419. doi: 10.24114/gr.v9i2.21236.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Valiant dan Budi. (2016). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta*. *Jurnal Pendidikan Vokasi Volume 6, No 1, Februari 2016 (111-120)*.
- Wayan Widiana, Ketut Gading, Made Tegeh, and Putu Aditya Antara. (2023). *Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Vol. 01. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.