

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
WEBSITE PADA MATA PELAJARAN DESAIN INTERIOR
DI SMK NEGERI 52 JAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana pada
Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur



oleh:

Rezy Madinatul Jannah

2000310

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNIK DAN INDUSTRI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
WEBSITE PADA MATA PELAJARAN DESAIN INTERIOR
DI SMK NEGERI 52 JAKARTA**

oleh:

Rezy Madinatul Jannah

2000310

Sebuah skripsi yang digunakan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Teknik dan Industri

©Rezy Madinatul Jannah

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, di fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

REZY MADINATUL JANNAH

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
WEBSITE PADA MATA PELAJARAN DESAIN INTERIOR
DI SMK NEGERI 52 JAKARTA**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Eng. Usep Surahman, S.T., M.T.

NIP. 197605272005011001

Pembimbing II



Yudhistira Kusuma, S.Pd., M.Ars.

NIPT. 920200419930603101

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Teknik Arsitektur



Dr. Fauzi Rahmanullah, S.Pd., M.T.

NIP. 197612072005011003

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rezy Madinatul Jannah

NIM : 2000310

Program Studi : Pendidikan Teknik Arsitektur

Fakultas : Fakultas Pendidikan Teknik dan Industri

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website* Pada Mata Pelajaran Desain Interior di SMK Negeri 52 Jakarta**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2024

Peneliti



Rezy Madinatul Jannah

NIM. 2000310

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. karena atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website* Pada Mata Pelajaran Desain Interior Di SMK Negeri 52 Jakarta**”. Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *website*. Diawali dengan ditemukannya masalah pada penggunaan media pembelajaran yang belum memenuhi kebutuhan peserta didik dan menyebabkan pembelajaran kurang efektif. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan program sarjana pada Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur di Fakultas Pendidikan Teknik dan Industri Universitas Pendidikan Indonesia.

Peneliti menyadari bahwa dalam proses penyelesaian dan penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan. Untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang dapat membangun dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat bermanfaat bagi khalayak luas dan menambah wawasan peneliti terhadap dunia pendidikan.

Akhir kata saya sebagai peneliti menyampaikan doa pada pihak yang telah banyak membantu dalam proses penyusunan skripsi, memberikan bantuan, saran, kritik serta masukan yang bermanfaat. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT.

Bandung, Agustus 2024

Peneliti



Rezy Madinatul Jannah

NIM. 2000310

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan berbagai macam bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya karena telah memberikan bantuan, dorongan, serta bimbingan selama proses penyusunan skripsi kepada berbagai pihak berikut ini.

1. Dr. Eng Usep Surahman, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah meluangkan waktunya dalam membantu memberikan masukan, kritikan, pengetahuan, serta bimbingannya untuk menyusun skripsi peneliti.
2. Yudhistira Kusuma, S.Pd., M.Ars. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah membantu memberikan dukungan, masukan, kritikan, pengetahuan, serta bimbingannya untuk menyusun skripsi peneliti.
3. Ir. Erna Krisnanto, S.T., M.T., IPU. selaku Dosen Pembahas yang telah membantu memberikan masukan dan kritikan dalam penyusunan skripsi peneliti.
4. Suhandy Siswoyo, S.T., M.T. selaku Dosen Pembahas yang telah membantu memberikan masukan dan kritikan dalam penyusunan skripsi peneliti.
5. Kunthi Herma Dwidayati, S.Pd., M.Sc. selaku Dosen Pembahas yang telah membantu memberikan masukan dan kritikan dalam penyusunan skripsi peneliti.
6. Ar. Aldissain Jurizat, S.Pd., S.Ars., M.Ars. selaku Dosen Pembahas yang telah membantu memberikan masukan dan kritikan dalam penyusunan skripsi peneliti.
7. Dr. Fauzi Rahmanullah, S.Pd., M.T. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur yang telah mamfasilitasi keperluan pengerjaan skripsi.
8. Supriyana, S.Pd. selaku Kepala SMK Negeri 52 Jakarta yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah.
9. Bahtiar, M.Pd. selaku Wakil Kepala SMK Negeri 52 Jakarta bidang Kurikulum yang telah mendukung dan memberikan arahan selama pelaksanaan penelitan di sekolah.

10. Nadya Mirasanti, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Desain Interior dan validator materi yang telah memberikan dukungan, masukan, kritikan, pengetahuan, dan bimbingan terhadap penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website*.
11. Restu Minggra, S.Pd., M.T. selaku dosen Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur dan validator media yang telah memberikan masukan dan saran terhadap penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website*.
12. Seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur FPTK UPI yang telah memberikan ilmu dan bantuannya kepada penulis.
13. Seluruh guru dan staf Konsentrasi Keahlian Desain Interior dan Teknik Furnitur (DITF) di SMK Negeri 52 Jakarta yang telah memberikan banyak bantuan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena banyak sekali hambatan yang dialami. Namun berkat bantuan, dukungan, serta bimbingan yang diberikan dari berbagai pihak skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Kedua orang tua peneliti, Sugiyo (Alm) dan Nurhayatiningsih yang senantiasa memberikan doa, dukungan, semangat, dan kasih sayang kepada peneliti yang tiada hentinya.
2. Puji Miftakhulya, Putri Sukmafidyah, dan Siswi Trihanifah selaku saudara kandung yang selalu memberikan canda tawa dan menjadi penyemangat bagi peneliti.
3. Herdentyas Ketpasca, Assifa Al Asfahani, Aura Maharani Julien, dan Isnaeni Adhia Febriyanti yang telah membantu dan berjuang bersama peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
4. Mega Oktafiyanti, Indah Cahyani Putri, dan Luna Marshanda Asterian selaku sahabat peneliti yang selalu mendukung dan memberikan semangat sejak SMP hingga pendidikan tinggi.

5. Seluruh peserta didik kelas XII DITF tahun ajaran 2023/2024 SMK Negeri 52 Jakarta yang telah bersedia meluangkan waktunya dalam pengumpulan data penelitian.
6. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Teknik Arsitektur angkatan 2020 yang telah banyak membantu, berdiskusi, dan memberi masukan selama penyusunan skripsi.
7. Serta seluruh pihak yang turut membantu peneliti dalam penyusunan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Sekian ucapan terima kasih yang dapat peneliti sampaikan. Akhir kata peneliti menyampaikan doa pada pihak yang telah banyak membantu dalam proses penyusunan skripsi. Semoga segala dukungan dan bantuan diberikan balasan oleh Allah SWT.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
WEBSITE PADA MATA PELAJARAN DESAIN INTERIOR
DI SMK NEGERI 52 JAKARTA**

Rezy Madinatul Jannah

Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur, Fakultas Pendidikan Teknik dan
Industri, Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Pentingnya media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran mengharuskan guru sebagai tenaga pendidik dituntut untuk merancang dan memilih media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *website* pada mata pelajaran desain interior khususnya pada materi desain interior ruang kantor konsentrasi keahlian Desain Interior dan Teknik Furnitur (DITF) di SMK Negeri 52 Jakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model penelitian 4D yang terdiri dari tahap *Define, Design, Development, dan Disseminate*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah validasi ahli dan kuesioner yang diberikan kepada 66 peserta didik. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *website* dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian oleh ahli materi diperoleh skor persentase 98,75% dan ahli media diperoleh skor persentase 96,25% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil respons peserta didik diperoleh skor persentase sebesar 92,7% dengan kategori “Sangat Layak”. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *website* pada mata pelajaran desain interior sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran, *website*, desain interior.

**DEVELOPMENT OF *WEBSITE*-BASED INTERACTIVE LEARNING
MEDIA IN INTERIOR DESIGN SUBJECT
AT SMK NEGERI 52 JAKARTA**

Rezy Madinatul Jannah

*Study Program of Architectural Engineering Education, Faculty of Engineering
and Industrial Education, Indonesia University of Education*

ABSTRACT

The importance of effective learning media in the learning process requires teachers as educators to be required to design and select learning media by utilizing digital technology. This study aims to develop website-based interactive learning media in interior design subjects, especially on interior design material for office space in the concentration of Interior Design and Furniture Engineering (DITF) expertise at SMK Negeri 52 Jakarta. The research method used is the Research and Development (R&D) research method using the 4D research model which consists of the Define, Design, Development, and Disseminate stages. The research instruments used were expert validation and questionnaires given to 66 students. The feasibility of website-based interactive learning media was carried out by material experts and media experts. The results of the assessment by material experts obtained a percentage score of 98.75% and media experts obtained a percentage score of 96.25% with the category "Very Feasible". Based on the results of students' responses, a percentage score of 92.7% was obtained in the "Very Feasible" category. So it can be concluded that website-based interactive learning media in interior design subjects are very feasible to use as learning media in learning activities.

Keywords: learning media, website, interior design.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan Skripsi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	7
2.1.3 Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran.....	8
2.1.4 Jenis Media Pembelajaran	9
2.1.5 Media Pembelajaran Interaktif.....	11
2.2 <i>Website</i>	12
2.2.1 Pengertian <i>Website</i>	12
2.2.2 Elemen Desain <i>Website</i>	13

2.2.3 Media Pembelajaran Berbasis <i>Website</i>	14
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis <i>Website</i>	15
2.3 <i>Figma</i>	16
2.3.1 Pengertian <i>Figma</i>	16
2.3.2 Tampilan dan Penggunaan <i>Figma</i>	17
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Figma</i>	19
2.4 Mata Pelajaran Desain Interior	21
2.5 Kajian Penelitian Terdahulu	22
2.6 Kerangka Berpikir	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Desain Penelitian	27
3.2 Partisipan, Tempat, dan Waktu Penelitian	27
3.2.1 Partisipan Penelitian	27
3.2.2 Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.3 Populasi dan Sampel	28
3.3.1 Populasi.....	28
3.3.2 Sampel	28
3.4 Instrumen Penelitian.....	29
3.4.1 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	29
3.4.2 Instrumen Validasi Ahli Media	30
3.4.3 Instrumen Respons Peserta Didik.....	30
3.4.3.1 Uji Validitas.....	31
3.4.3.2 Uji Reliabilitas	31
3.5 Prosedur Penelitian.....	32
3.5.1 Pendefinisian (<i>Define</i>)	33
3.5.2 Perancangan (<i>Design</i>).....	34

3.5.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	36
3.5.4 Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	37
3.6 Teknik Analisis Data.....	37
3.6.1 Analisis Validasi Ahli.....	37
3.6.2 Analisis Angket Respons Peserta Didik.....	38
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Temuan Penelitian	39
4.1.1 Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	39
4.1.1.1 Analisis Awal dan Akhir	39
4.1.1.2 Analisis Peserta Didik	41
4.1.1.3 Analisis Konsep atau Materi	42
4.1.1.4 Analisis Tugas	43
4.1.1.5 Analisis Spesifikasi Tujuan	43
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	44
4.1.2.1 Pemilihan Media	44
4.1.2.2 Pemilihan Format	44
4.1.2.4 Pembuatan Kerangka	47
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	55
4.1.3.1 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website .	55
4.1.3.2 Validasi oleh Ahli	68
4.1.3.3 Revisi Produk	74
4.1.3.4 Uji Coba Kecil (<i>Developmental Testing</i>)	80
4.1.3.5 Produk Akhir	84
4.1.4 Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>).....	84
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	87
4.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Website</i>	87

4.2.2 Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Website</i>	90
4.2.3 Respons Peserta Didik Pada Media Pembelajaran Berbasis <i>Website</i> ...	92
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	94
5.1 Simpulan.....	94
5.2 Implikasi.....	95
5.3 Rekomendasi	96
DAFTAR PUSTAKA.....	xvi
LAMPIRAN.....	xvii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu	22
Tabel 3.1 Jumlah Populasi Peserta Didik	28
Tabel 3.2 Skala Likert Validasi Ahli.....	29
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	29
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	30
Tabel 3.5 Skala Likert Angket Respons Peserta Didik	30
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Respons Peserta Didik.....	31
Tabel 3.7 Tingkat Reliabilitas Berdasarkan Nilai Alpha	32
Tabel 3.8 Interpretasi Persentase Validasi Ahli	38
Tabel 3.9 Interpretasi Persentase Peserta Didik	38
Tabel 4.1 Fitur Interaktif Pada <i>Website</i> Pembelajaran	59
Tabel 4.2 Tampilan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website.....	62
Tabel 4.3 Identitas Ahli Materi dan Ahli Media.....	68
Tabel 4.4 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	69
Tabel 4.5 Saran dan Masukan Ahli Materi.....	70
Tabel 4.6 Hasil Validasi Oleh Ahli Media.....	71
Tabel 4.7 Saran dan Masukan Ahli Media	73
Tabel 4.8 Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media.....	73
Tabel 4.9 Hasil Pengujian Validitas.....	80
Tabel 4.10 Hasil Pengujian Reliabilitas	81
Tabel 4.11 Hasil Respons Peserta Didik Pada Uji Coba Kecil	81
Tabel 4.12 Hasil Respons Peserta Didik	84
Tabel 4.13 Penilaian Validator Materi dan Media.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan <i>Figma</i>	16
Gambar 2.2 Main <i>Tools Figma</i>	17
Gambar 2.3 <i>Left Panel Figma</i>	18
Gambar 2.4 <i>Right Panel Figma</i>	18
Gambar 2.5 Tampilan <i>Prototype</i> Pada <i>Figma</i>	19
Gambar 2.6 Tampilan <i>Plugin</i> Pada <i>Figma</i>	20
Gambar 4.1 Ukuran <i>Font Epilogue</i>	45
Gambar 4.2 Ukuran <i>Font DM Sans</i>	45
Gambar 4.3 Kombinasi Warna yang Digunakan.....	46
Gambar 4.4 Kerangka <i>Homepage</i>	48
Gambar 4.5 Kerangka Materi.....	49
Gambar 4.6 Kerangka Isi Materi.....	50
Gambar 4.7 Kerangka Video	50
Gambar 4.8 Kerangka Isi Video.....	51
Gambar 4.9 Kerangka Evaluasi.....	51
Gambar 4.10 Kerangka Isi Evaluasi.....	52
Gambar 4.11 Kerangka <i>Quiz</i>	52
Gambar 4.12 Kerangka Isi <i>Quiz</i>	53
Gambar 4.13 Kerangka <i>FAQ</i>	53
Gambar 4.14 Kerangka Forum Diskusi	54
Gambar 4.15 Kerangka Daftar Pustaka.....	54
Gambar 4.16 Kerangka Tentang Pengembang.....	55
Gambar 4.17 Memilih <i>Frame Desktop</i>	55
Gambar 4.18 Penggunaan <i>Grid</i>	56
Gambar 4.19 Tampilan <i>Header</i> dan <i>Footer Website</i>	56
Gambar 4.20 Menyusun Konten <i>Website</i>	57
Gambar 4.21 Hasil Tampilan <i>Website</i>	57
Gambar 4.22 Membuat <i>Prototype</i>	58
Gambar 4.23 Tampilan Keseluruhan Halaman <i>Prototype</i>	58
Gambar 4.24 Tampilan <i>Error Publish Website</i>	61
Gambar 4. 25 Tampilan <i>Share Prototype</i>	61

Gambar 4.26 Hasil Revisi Sumber Gambar	74
Gambar 4.27 Hasil Revisi Penggunaan Bahasa	75
Gambar 4.28 Hasil Revisi Daftar Pustaka.....	76
Gambar 4.29 Hasil Revisi Gambar	76
Gambar 4.30 Hasil Revisi Penambahan Deskripsi	77
Gambar 4.31 Hasil Revisi Deskripsi Gambar	77
Gambar 4.32 Hasil Revisi Tata Letak Gambar	78
Gambar 4.33 Hasil Revisi <i>Homepage</i>	79
Gambar 4.34 Hasil Revisi <i>Footer Website</i>	79
Gambar 4.35 Opsi <i>Youtube</i>	83

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2.1 Kerangka Berpikir	26
Diagram 3.1 Tahapan Model 4D Thiagarajan	33
Diagram 3.2 <i>Flowchart Website</i>	35
Diagram 4.1 <i>Flowchart Website</i>	47
Diagram 4.2 Hasil Persentase Validasi Ahli Materi	69
Diagram 4.3 Hasil Persentase Validasi Ahli Media	72
Diagram 4.4 Hasil Respons Peserta Didik Pada Uji Coba Kecil	82
Diagram 4.5 Hasil Respons Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran	86
Diagram 4.6 Hasil Respons Peserta Didik	92

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 3. Surat Izin Validasi Ahli Media
- Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 6. Kuesioner Respons Peserta Didik
- Lampiran 7. Profil Validator Materi
- Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Materi
- Lampiran 9. Pernyataan Hasil Revisi oleh Validator Materi
- Lampiran 10. Profil Validator Media
- Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Media
- Lampiran 12. Pernyataan Hasil Revisi oleh Validator Media
- Lampiran 13. Hasil Kuesioner Respons Peserta Didik Uji Coba Kecil
- Lampiran 14. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas
- Lampiran 15. Hasil Kuesioner Respons Peserta Didik
- Lampiran 16. Hasil Diskusi dengan Peserta Didik
- Lampiran 17. Dokumentasi
- Lampiran 18. Lembar Bimbingan

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. PT RINEKA CIPTA.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Azkiyah, A., Hadi Wijoyo, S., & Amalia, F. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN MODEL PENGEMBANGAN FOUR-D (STUDI PADA SMK NEGERI 1 REMBANG). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 9(4). <https://doi.org/10.25126/jtiik.202295299>
- Batubara, H. H. (2018). *Pembelajaran Berbasis Web dengan Moodle versi 3.4*. Deepublish. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20230.88643>
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*.
- Fatira, M., Darmayani, S., Nendissa, S. J., & Arifudin, O. (2021). *Pembelajaran Digital*. Widina Bhakti Persada.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF*.
- Fransisca, M., & Yunus, Y. (2019). Efektivitas E-Learning Tingkat Sekolah Menengah Atas Kota Padang. *Indonesian Journal of Computer Science*, 8(2), 113–120. <https://doi.org/10.33022/ijcs.v8i2.174>
- Geasela, Y. M., Ranting, P.-, & Andry, J. F. (2018). Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Informatika*, 5(2), 270–277. <https://doi.org/10.31311/ji.v5i2.3741>

- Kamilah, S. F., Wahyuni, I., & Ratnasari, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites Pada Materi Ekosistem Kelas X SMA. *BIODIK*, 9(3), 176–181. <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i3.25523>
- Kristanto, A. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Mustofa, R., & Riyanti, H. (2019). PERKEMBANGAN E-LEARNING SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL. *Wahana Didaktika*, 17(3).
- Panjaitan, D. J., Ridwan, M., & Aprilia, R. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MASA PANDEMI COVID-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1524. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>
- Patridina, E. P. B. G. G., & Listyaputri, D. R. (2022). Analisis Poster Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Afrika. *JURNAL PENDIDIKAN*, 31(2), 207. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i2.2654>
- Pujiastutik, H. (2019). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS WEB PADA MATA KULIAH BELAJAR PEMBELAJARAN I TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Teladan*, 4(1).
- Putra, W. P., Yusuf, M., & Effendi, A. (2023). Innovation of Digital-Based Instructional Design and Virtual Reality on Geography Subject for 10 th Grade High School. *Journal of Education Technology*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i1.517>
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Robbins, J. N. (2007). *Learning Web Design*. O'Reilly Media.

- Rohmah, S., Irianto, D. M., & Kurniawan, D. T. (2024). Figma: Website-based Interactive Learning Media to Train Understanding of The Concept of Plant Body Part Functions for Elementary Students. *Primaryedu: Journal of Elementary Education*, 8(1). <https://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/primaryedu/>
- Rusli, M., Hermawan, D., & Supuwiningasih, N. N. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif*. Penerbit ANDI.
- Sasongko, M. N., Suyanto, M., & Kurniawan, M. P. (2020). ANALISIS KOMBINASI WARNA PADA ANTARMUKA WEBSITE PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN. *JURNAL TEKNOLOGI TECHNOSCIENTIA*, 12(2). <http://www.klatenkab.go.id>
- Segara, A. (2019). Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) Pada Wireframing Halaman Situs Web. *Jurnal Magenta, STMK Trisakti*, 3(01).
- Shafa, Z., Supiani, T., Pendidikan, H., & Rias, T. (2023). PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS FIGMA PADA PEMBELAJARAN TATA RIAS KARAKTER HOROR. *Journal of Comprehensive Science*, 2(1).
- Shalikhah, N. D. (2017). Lectora Inspire Interactive Learning Media as Learning Innovation. *Warta LPM*, 20(1), 9–16.
- Sidik, A. (2019). *Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website Dalam Perspektif Desain*. Universitas Islam Kalimantan.
- Staiano, Fabio. (2022). *Designing and Prototyping Interfaces with Figma*. Packt Publishing Ltd.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*.
- Zeembry, Martin, D., & Tim Baba Studio. (2013). *212 TIPS MASTERING PROFESSIONAL WEB DESIGN*. PT Elex Media Komputindo.