

TESIS

**PERANCANGAN *WEBSITE* “ART SENSEI ACADEMY”
UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI TEKNIS
DALAM MATA KULIAH ILUSTRASI DIGITAL
BAGI MAHASISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan Seni



Oleh:

Gina Fajri Aulia
NIM. 2313431

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN SENI

SEKOLAH PASCASARJANA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2024

**PERANCANGAN *WEBSITE* “ART SENSEI ACADEMY”
UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI TEKNIS
DALAM MATA KULIAH ILUSTRASI DIGITAL
BAGI MAHASISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Oleh
Gina Fajri Aulia

S.Ds Universitas Pendidikan Indonesia, 2023

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Seni
Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia

Gina Fajri Aulia 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Desember 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

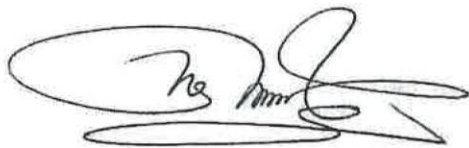
LEMBAR PENGESAHAN TESIS

**PERANCANGAN *WEBSITE* “ART SENSEI ACADEMY”
UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI TEKNIS
DALAM MATA KULIAH ILUSTRASI DIGITAL
BAGI MAHASISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Oleh:

Gina Fajri Aulia
NIM 2313431

Pembimbing I



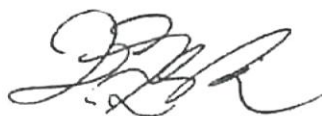
Prof. Dr. Nanang Ganda Prawira, M.Sn.
NIP. 196202071987031000

Pembimbing II



Dr. Zakarias S. Soeteja, M.Sn.
NIP. 19670724 1997021001

Penguji I



Dr. Tri Karyono, M.Sn.
NIP. 196611071994021001

Penguji II



Dr. Dadang Sulaeman, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197904292005021006

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Seni
Universitas Pendidikan Indonesia



Prof. Juju Masunah, M. Hum., Ph.D.
NIP. 19630517199932001

Gina Fajri Aulia, 2024

**PERANCANGAN *WEBSITE* “ART SENSEI ACADEMY” UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI
TEKNIS DALAM MATA KULIAH ILUSTRASI DIGITAL BAGI MAHASISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, dengan ini menyatakan bahwa tesis, yang berjudul “Perancangan *Website* “Art Sensei Academy” Untuk Meningkatkan Kompetensi Teknis Dalam Mata Kuliah Ilustrasi Digital Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Desember 2024
Yang membuat pernyataan

Gina Fajri Aulia
2313431

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kepada Allah SWT Atas Rahmat, Hidayah, Dan Karunia-Nya Yang Telah Memungkinkan Penulis Menyelesaikan Tesis Berjudul " Perancangan *Website* “Art Sensei Academy” Untuk Meningkatkan Kompetensi Teknis Dalam Mata Kuliah Ilustrasi Digital Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual".

Studi ini didasarkan pada kebutuhan siswa Desain Komunikasi Visual (DKV) untuk memiliki media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan sesuai dengan kemajuan teknologi. Media berbasis web diharapkan dapat membantu mengatasi masalah yang sering dihadapi dalam pembelajaran ilustrasi digital, seperti keterbatasan akses ke perangkat dan kurangnya fleksibilitas dalam proses belajar.

Banyak pihak berkontribusi dan mendukung penyusunan tesis ini. Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan rekomendasi yang berguna sangat diharapkan untuk membantu perbaikan di masa mendatang. Semoga tesis ini membantu dalam pengembangan pembelajaran ilustrasi digital dan kemajuan pendidikan di bidang Desain Komunikasi Visual secara keseluruhan. Oleh karena itu, kami berharap penyelidikan ini akan memberikan manfaat besar bagi dunia pendidikan dan desain grafis Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat, anugerah, dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tesis ini yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Ilustrasi Digital Berbasis *Website* pada Mahasiswa Desain Komunikasi Visual".

Tesis ini tidak akan selesai tanpa dukungan, bimbingan, dan doa dari banyak pihak yang telah memberikan kontribusi besar selama proses penelitian dan penulisan. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan penghargaan, saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Nanang Ganda Prawira, M.Sn. selaku pembimbing utama yang telah dengan sabar dan telaten membimbing saya selama proses penyusunan tesis ini. Terima kasih atas setiap masukan, saran, dan arahan yang berharga, yang menjadi fondasi bagi kelancaran penelitian ini.
2. Dr. Zakarias S. Soeteja, M.Sn selaku pembimbing kedua dan juga Dosen Wali yang telah memberikan panduan serta wawasan yang memperkaya isi dan kualitas penelitian ini. Terima kasih atas dukungan, waktu, dan perhatian yang diberikan.
3. Dr. Tri Karyono, M.Sn., atas kesediaan Bapak menjadi penguji dalam tugas akhir ini. Masukan yang Bapak berikan sangat mendalam dan berharga, terutama dalam memberikan perspektif baru yang membantu saya memperbaiki penelitian ini menjadi lebih baik dan relevan. Saran serta kritik konstruktif dari Bapak menjadi motivasi bagi saya untuk terus belajar dan berkembang. Saya sangat menghargai waktu, perhatian, dan dedikasi yang Bapak curahkan selama proses ini.
4. Dr. Dadang Sulaeman, S.Pd., M.Sn., atas kesediaan Bapak menjadi penguji dalam tugas akhir saya. Kritik yang membangun serta masukan Bapak yang detail telah membantu saya menyempurnakan karya ini, baik secara akademik maupun praktis. Dukungan dan perhatian Bapak selama proses ujian dan selama saya berkuliah di UPI selalu menjadi bekal yang sangat berharga bagi saya untuk masa depan. Saya sangat menghargai dedikasi dan waktu yang Bapak berikan.

5. Kepala Program Studi Pendidikan Seni Sekolah Pascasarjana UPI Prof. Juju Masunah, M.Hum.,Ph.D yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada saya selama perkuliahan S2 saya. Terima kasih atas dukungan yang diberikan.
6. Dekan-dekan, Dosen-dosen dan Staff Sekolah Pascasarjana Prodi Pendidikan Seni UPI, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, dan Prodi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan pengetahuan dan pengalaman yang berharga selama masa studi, serta mendukung saya dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Keluarga tercinta, khususnya kepada Ibunda Yuyun Yulianti, Ayahanda Deni Nursyam, Kakak Afif Muhammad Watsiq dan Adik Maitza Zahra Aulia yang selalu memberikan dukungan tanpa henti, baik secara moral, material, maupun spiritual. Terima kasih atas doa, cinta, dan semangat yang menjadi motivasi utama saya dalam menyelesaikan tesis ini.
8. Rekan-rekan mahasiswa Sekolah Pascasarjana Pendidikan Seni UPI yaitu Putri Anastasia, Reval Eka, Adel Sulaeman, Royys Bagja, Yana Endra Toyon, Lanang Riyadi yang telah menjadi teman diskusi dan berbagi pengalaman selama proses penelitian. Terima kasih atas dukungan, kritik, dan saran yang telah membantu saya untuk terus belajar dan berkembang.
9. Responden penelitian yaitu mahasiswa Angkatan 2024 DKV UPI, Pak Irvan SP, Bu Mayang Diah Sari, Pak Suryadi, dan Pak Deni Nursyam yang telah meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam proses pengumpulan data. Terima kasih atas kerja sama dan kontribusinya yang sangat berarti bagi penelitian ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, baik teman, kolega, maupun mentor, yang telah memberikan bantuan, motivasi, dan inspirasi selama perjalanan akademik saya.

Saya menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga tesis ini dapat memberikan

manfaat bagi pengembangan media pembelajaran dan menjadi kontribusi positif dalam bidang Desain Komunikasi Visual.

Bandung, Desember 2024

Gina Fajri Aulia
2313431

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengembangan *Website* “Art Sensei Academy” sebagai sarana untuk meningkatkan kompetensi teknis mata kuliah Ilustrasi Digital bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Pendidikan Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan *Website* pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam bidang ilustrasi digital. Penelitian ini dilakukan karena adanya kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif untuk mengajarkan keterampilan teknis bidang ilustrasi digital yang masih menghadapi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran, yang menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif untuk memberikan gambaran yang komprehensif. Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) berlaku untuk desain dan implementasi *Website*. Metode penelitian meliputi wawancara mendalam dengan dosen dan mahasiswa, observasi partisipan, dan analisis dokumen untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, penulis merancang dan mengembangkan situs web serta mengadakan pelatihan bagi instruktur dan siswa tentang cara menggunakan situs web. Efektivitas situs web akan dievaluasi melalui tes sebelum dan sesudah serta survei persepsi mahasiswa. Penelitian menunjukkan bahwa *Website* Akademi DKV UPI berhasil memenuhi kebutuhan pembelajaran dan mengatasi tantangan terkait. Hasil post-test menunjukkan bahwa kemampuan teknis siswa dalam bidang ilustrasi digital meningkat secara signifikan. Respon siswa terhadap *Website* ini juga sangat positif, hal ini menunjukkan bahwa *Website* ini efektif dan membantu dalam menunjang pembelajaran ilustrasi digital. Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran digital dan memberikan rekomendasi praktis untuk penerapan teknologi pendidikan masa depan yang lebih baik.

Kata Kunci : Pengembangan Website, Ilustrasi Digital, Desain Komunikasi Visual, Perancangan Media Pembelajaran, Teknologi Pendidikan.

ABSTRACT

This research focuses on developing the "Art Sensei Academy" Website as a means to improve the technical competence of Digital Illustration courses for Visual Communication Design students at the Indonesian University of Education. The aim of this research is to design, develop and implement an effective learning Website to improve students' technical skills in the field of digital illustration. This research was conducted because of the need for more interactive and effective learning methods to teach technical skills in the field of digital illustration which still faces various challenges in the learning process. This research uses a mixed methods approach, combining qualitative and quantitative data to provide a comprehensive picture. The ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model applies to Website design and implementation. Research methods include in-depth interviews with lecturers and students, participant observation, and document analysis to identify learning needs and challenges. Based on these results, the author designed and developed a Website and provided training for instructors and students on how to use the Website. The effectiveness of the Website will be evaluated through pre- and post-tests and student perception surveys. Research shows that the UPI DKV Academy Website is successful in meeting learning needs and overcoming related challenges. The post-test results showed that students' technical abilities in the field of digital illustration increased significantly. Student responses to this Website are also very positive, this shows that this Website is effective and helpful in supporting digital illustration learning. This research makes a significant contribution to the development of digital learning methods and provides practical recommendations for better future implementation of educational technology.

Keywords: Website Development, Digital Illustration, Visual Communication Design, Learning Media Design, Educational Technology.

DAFTAR ISI

TESIS	i
LEMBAR HAK CIPTA.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN TESIS	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB 1	15
1.1 Latar Belakang	15
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Teoretis	4
1.4.2 Manfaat Praktis	5
BAB II	6
2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme	6
2.1.2 Technological Pedagogical Content Knowledge	7
2.1.3 Media Pembelajaran.....	10
2.1.4 Media.....	12
2.1.5 Ilustrasi.....	25
2.2 Penelitian Terdahulu	36
2.3 Kerangka Berpikir	40
BAB III METODE PENELITIAN	42
3.1 Desain Penelitian	42
3.2 Partisipan dan Subyek Penelitian	44
3.3 Lokasi Penelitian	45

3.4 Instrumen Penelitian	45
3.5 Teknik Pengumpulan data	51
3.5 Teknik Analisis Data.....	52
3.5.1 Kualitatif	52
3.5.2 Kuantitatif	52
3.6 Bagan Alur Penelitian.....	54
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	55
4.1 Masalah dan Kebutuhan Mahasiswa dalam Mata Kuliah Ilustrasi Digital 55	
4.1.1 Identifikasi Masalah Pembelajaran	55
4.1.2 Kebutuhan Mahasiswa dalam Mendukung Pembelajaran Ilustrasi Digital	56
4.1.3 Tantangan yang Dihadapi Dosen dan Mahasiswa	58
4.2 Penerapan Metode ADDIE dalam Merancang Website Art Sensei Academy.....	61
4.2.1 Tahap Analysis (Analisis Kebutuhan dan Tujuan).....	61
4.2.2 Tahap Design (Perancangan Struktur dan Konten Website)	66
4.2.3 Tahap Development (Pengembangan Website dan Fitur)	77
4.2.4 Tahap Implementation (Implementasi Website ke Dalam Proses Pembelajaran)	90
4.2.4 Tahap Evaluation (Evaluasi Efektivitas Website)	91
4.3 Materi Pembelajaran Ilustrasi Digital dalam <i>Website</i> Art Sensei Academy 94	
4.3.1 Materi Pembelajaran	94
4.4 Hasil Pengembangan Kompetensi Teknik Ilustrasi Digital Melalui Media Website Art Sensei Academy.....	108
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	114
5.1 Kesimpulan.....	114
5.2 Rekomendasi	115
DAFTAR PUSTAKA	127
Lampiran.....	130

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Data Mahasiswa Partisipan Penelitian	44
Tabel 3. 2 Validasi Materi Ilustrasi Digital	48
Tabel 3. 3 Validasi Mahasiswa	49
Tabel 4. 1 Data hasil angket yang mengukur tanggapan mahasiswa terhadap <i>Website Art Sensei Academy</i>	92
Tabel 4. 2 Validasi Ahli Media <i>Website</i>	112
Tabel 4. 3 Validasi Ahli Materi Ilustrasi Digital	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Karya Ilustrasi Digital Penulis	1
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	40
Gambar 3. 1 Bagan Alur Penelitian.....	54
Gambar 4. 1 <i>Website</i> 21draw.....	62
Gambar 4. 2 <i>Website</i> Udemy	63
Gambar 4. 3 <i>Website</i> Ruang Guru	64
Gambar 4. 4 Logo Art Sensei Academy	71
Gambar 4. 5 Konsep Logo Art Sensei Academy	72
Gambar 4. 6 Palet Warna Art Sensei Academy	74
Gambar 4. 7 Font Plus Jakarta Sans	76
Gambar 4. 8 Font Luxiachy	76
Gambar 4. 9 Wireframe Halaman Home.....	78
Gambar 4. 10 Wireframe Halaman Pembelajaran Modul	78
Gambar 4. 11 Wireframe Halaman Pembelian Modul	79
Gambar 4. 12 Mockup Tampilan Home	79
Gambar 4. 13 Mockup Tampilan Pembelajaran Modul	80
Gambar 4. 14 Header <i>Website</i> Art Sensei Academy	81
Gambar 4. 15 Body <i>Website</i> Art Sensei Academy	82
Gambar 4. 16 Footer <i>Website</i> Art Sensei Academy	82
Gambar 4. 17 Halaman Login <i>Website</i> Art Sensei Academy	85
Gambar 4. 18 Halaman Daftar <i>Website</i> Art Sensei Academy	86
Gambar 4. 19 Halaman Course <i>Website</i> Art Sensei Academy	86
Gambar 4. 20 Halaman Course <i>Website</i> Art Sensei Academy	87
Gambar 4. 21 Halaman Assignment & Mentoring	89
Gambar 4. 34 Foto Kegiatan Uji Coba Luring	90
Gambar 4. 35 Foto Kegiatan Uji Coba Luring	91
Gambar 4. 22 Materi Perangkat Keras	95
Gambar 4. 23 Materi Perangkat Lunak	97
Gambar 4. 24 Materi Pengenalan Digital Art	99
Gambar 4. 25 Materi Pembuatan Ilustrasi	100
Gambar 4. 26 Materi Proses Pembuatan Ilustrasi Digital	101
Gambar 4. 27 Materi Teknik Pewarnaan Digital	103
Gambar 4. 28 Materi Teknik Pewarnaan Abu-Abu	104
Gambar 4. 29 Materi Anatomi & Struktur Manusia	104
Gambar 4. 30 Materi Proporsi Wajah Manusia	105
Gambar 4. 31 Materi Proporsi Wajah	105
Gambar 4. 32 Materi Desain Wajah Manusia	106
Gambar 4. 33 Materi Ilustrasi Wajah Manusia	107
Gambar 4. 36 Foto Kegiatan Uji Coba Luring	109
Gambar 4. 37 Diagram Peningkatan Uji Coba Keterampilan Teknis Ilustrasi	110

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat. *Journal Of Contemporary Issue In Elementary Education (JCIEE)*, 45.
- Aliansyah, M. U. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan. *Jurnal Fusion: Jurnal Nasional Indonesia*, 72.
- Andi Asrafiyani Arafah1), A. S. (2023). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 358.
- Anita, K. (2020). Aplikasi Lowongan Pekerjaan berbasis Web pada Smk Cahaya Kartika. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 76.
- Apriana Putri Irianti, W. K. (2023). Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Website Pada MAN 2 Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 56.
- Binus University. (2015). Humaniora. In *Humaniora* (P. 222). Jakarta: Binus University.
- Dwi, S. W. (2021). Efektivitas Website Sebagai Media Pembelajaran Matematika Selama Masa Pembelajaran Daring. *Repository Universitas Islam Riau*, 40.
- Hasan, M. A. (2021). *Media Pembelajaran*. Klateng: Tahta Media Group.
- Hulu, D. M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 22.
- Hutasuhut, D. I. (2021). E-Learning Pembelajaran Ilustrasi Menggunakan Metode Iconix Process. *J Sakti*, 30.
- Ino Sulistiani, S. M. (2016). *Desain Web*. Kota Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.
- Ivan Dwi Saputra, F. E. (2024). Tinjauan Sistematis Literatur Review: Optimalisasi Pembelajaran Matematika Melalui Integrasi Teknologi Website. *Journal Numeracy*, 144.
- Kustandi, C. (2021). Utilization Of Visual Media To Achieve Learning Objectives. *Akademika Jurnal Teknologi Pendidikan*, 87.
- Kuswanto, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Kuliah Rekayasa Perangkat Lunak. *Jurnal Ilmiah Dutic*, 71.

- Maksum, A. (2021). Transformasi Dan Digitalisasi Pendidikan Dimasa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang 15-16 Januari 2021*, 124.
- Maniah, S. (2019). Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Stit Palapa Nusantara*, 82.
- Mayasari, A. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 58.
- Meduri, N. R. (2022). Efektifitas Aplikasi Website Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Akademika Jurnal Pendidikan Teknologi*, 187.
- Muh. Zainal, S. K. (2021). Optimalisasi Google Site Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Pembelajaran Jarak Jauh. *Prosiding Ikip Pgri Bojonegoro*, 55.
- Muhammad Al Khusnul Rizki, A. F. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis Website (Studi Kasus: Pengadilan Tata Usaha Negara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 98.
- Munawar Sodiq, H. M. (2021). Persepsi Guru Dan Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Berbasis Web "Quizizz" Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 39.
- Mustafa², N. K. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran. *GHAITSA : Islamic Education Journal Vol (2) Issue (1) 2021*, 50.
- Nurfadhillah, S. (2021). Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V. *STIT PN*.
- Punya Mishra, M. J. (2008). Introducing Technological Pedagogical Content Knowledge. *Michigan State University Journal*, 3.
- Punya Mishra, M. J. (2008). Introducing Technological Pedagogical Content Knowledge. *Michigan State University Journal*, 4.
- RAHMATULLAH. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Eprints Universitas Negeri Makassar*, 9.
- Randa Januario Pratama. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Tentang Stres. *SASAK: DESAIN VISUAL DAN KOMUNIKASI*, 60.
- Renaningtyas, L. (2013). Ruang Virtual Dan Ruang Realitas. *Scientific Repository Petra Christian University*, 8.
- Rosyid, A. (2016). Technological Pedagogical Content Knowledge: Sebuah Kerangka Pengetahuan Bagi Guru Indonesia Di Era Mea. *Core.Ac.Uk*, 449.

- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 419.
- Setiawansyah Setiawansyah, D. T. (2022). Sistem Informasi Pkk Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Kampung Purwoejo). *JATIKA*, 80.
- Soetopo, S. (2015). Pembelajaran Seni Di Sekolah Dasar. *UNSRI E-Journal*, 27.
- Susanto, M. (Yogyakarta). *Diksi Rupa*. 2011: Dictiart Lab.
- Wirytinoyo, M. (2020). Pemanfaatan Website Sebagai Media Promosi Dan Sumber Belajar Di Sekolah Menengah. *Jurnal Abdi Pendidikan*, 41.
- Witabora, J. (2017). Peran Dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 660.
- Wojirsch. (1995, Mei 11). *Pengertian Ilustrasi*. Retrieved From E Jurnal Hasil Riset: <https://Www.E-Jurnal.Com/2013/04/Pengertian-Ilustrasi.Html>
- Wulandari, A. P. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 1.
- Yeh, Y.-F. (2021). Toward A Framework That Connects Individual TPACK And Collective TPACK: A Systematic Review Of TPACK Studies Investigating Teacher Collaborative Discourse In The Learning By Design Process. *Sciencedirect*, 1.
- Yuhelman3, M. F. (2023). Literatur Review : Pengembangan media Kahootsebagai Media Pembelajaran Siswa. *Kramat Jati*, 44.
- Yusra, R. A. (2019). Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PAI . *Murabby*, 106.
- Yusra, R. A. (2019). Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PAI . *Murabby*, 107.