

Rancang Bangun Media Pembelajaran 'Gdmedia' Berbasis Website Dengan Pendekatan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kompetensi Mendesain Poster Pada Mata Pelajaran Konsentrasi Keahlian Desain Grafis (Studi Kasus Siswa Kelas XI DKV Di SMKN 6 Surabaya)

Irma Mustafidah

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email : irmamustafidah.20063@mhs.unesa.ac.id

Martini Dwi Endah Susanti

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email : martinisusanti@unesa.ac.id

Abstrak

Desain grafis ialah bidang Pelajaran yang mengalami perkembangan pesat dalam dunia industri kreatif. Meningkatnya kompleksitas tuntutan industri dan kebutuhan tentang pengembangan keterampilan kreativitas mendorong guru-guru untuk menyajikan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan di masa depan. Namun, di SMKN 6 Surabaya, kurangnya strukturisasi tentang susunan materi pembelajaran sehingga hal tersebut menjadi tantangan untuk guru agar dapat membawa pembaruan untuk mempraktikkan aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini mengembangkan suatu platform pembelajaran berbasis website melalui pendekatan Project Based Learning/ PjBL guna peningkatan kompetensi mendesain poster pada siswa kelas XI DKV dengan konsentrasi keahlian desain grafis. Model penelitian menggunakan pengembangan ADDIE yakni terdiri dari: Analyze, Development, Design, Implementation, Evaluation. Hasil penelitian yakni website 'GDMedia' terbukti dapat memberikan perbedaan hasil kompetensi siswa dalam mendesain poster dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran 'GDMedia' pada konsentrasi keahlian desain grafis. Dimana kelas eksperimen (XI DKV 1) nilai rata-rata 84.23, sedangkan kelas kontrol (XI DKV 2) skor rata-rata 64.71. Skor hasil uji hipoteses juga mendapatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima dalam arti terdapat perbedaan hasil kompetensi desain poster peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis web 'GDMedia' dengan PjBL pada siswa kelas XI DKV di SMKN 6 Surabaya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Project Based Learning*, ADDIE, SMKN 6 Surabaya, GDMedia.

Abstract

Graphic design is a rapidly evolving field within the creative industry. The increasing complexity of industry demands and the need for developing creative skills push teachers to provide education that meets future needs. However, at SMKN 6 Surabaya, the lack of structured learning materials poses a challenge for teachers to innovate in their teaching activities. Therefore, this research develops a web-based learning platform using a Project-Based Learning (PjBL) approach to enhance poster design skills for 11th-grade students in the Visual Communication Design program, focusing on graphic design. The research employs the ADDIE development model (Analysis, Development, Design, Implementation, Evaluation). The results show that the 'GDMedia' website significantly improves students' poster design skills compared to those who did not use it. The experimental class (XI DKV 1) achieved an average score of 84.23, while the control class (XI DKV 2) scored an average of 64.71. The hypothesis test results also show a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, indicating that H_0 is rejected and H_1 is accepted in the sense that there are competence difference results after using a web-based learning platform 'GDMedia' for 11th-grade students in the Visual Communication Design program in SMKN 6 Surabaya.

Keywords: Learning Platform, *Project Based Learning*, ADDIE, SMKN 6 Surabaya, GDMedia.

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah salah satu pondasi utama pada tahap pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Adapun salah satu faktor kunci yang dapat mendukung transformasi pendidikan adalah pemanfaatan teknologi informasi. Kemajuan teknologi memberikan peluang besar untuk meningkatkan produktivitas, efisiensi, dan

aksesibilitas dalam kegiatan pembelajaran (Dito & Pujiastuti, 2021). Hanifah et al. (2021), berpendapat bahwa teknologi saat ini sangat penting bagi kehidupan manusia karena membantu mereka dalam berbagai hal, seperti bekerja dan belajar. Guru dan peserta didik, sebagai unsur utama dalam kegiatan pembelajaran memiliki potensi besar untuk merasakan dampak positif dari pemanfaatan teknologi. Khususnya pada pelajaran di

kelas, guru dan peserta didik memiliki akses ke berbagai alat dan platform teknologi yang dapat menunjang proses pembelajaran.

SMK Negeri 6 Surabaya menawarkan berbagai jurusan, salah satunya adalah desain komunikasi visual (DKV). Desain komunikasi visual adalah bidang yang relevan dengan perkembangan dunia digital saat ini. Banyak bidang yang membutuhkan dukungan dari implementasi desain komunikasi visual untuk mengkomunikasikan suatu pesan/tujuan/produk/program kepada sasaran untuk berbagai sektor industri, sosial, budaya, dan lain-lain.

Desain grafis merupakan bidang yang mengalami perkembangan pesat dalam dunia industri kreatif. Meningkatnya kompleksitas tuntutan industri dan kebutuhan tentang pengembangan keterampilan kreativitas mendorong guru-guru untuk mempermudah pembelajaran di masa depan. Pentingnya mengasah keahlian lebih dalam tentang dunia desain grafis menjadi suatu kewajiban bagi peserta didik agar dapat bersaing dalam bidang tersebut. Namun, peneliti menemukan sebuah permasalahan pada saat proses observasi dan praktik mengajar. Peserta didik menghadapi kesulitan dalam memahami konsep desain, yang mengakibatkan mereka tidak mampu mengkomunikasikan konteks pesan melalui poster visual yang menarik. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang berjalan masih menggunakan metode ceramah dengan media buku ajar yang diberi guru. Sehingga peserta didik menjadi tidak sepenuhnya fokus hal-hal yang dipaparkan oleh guru, yang menyebabkan kurangnya pemahaman terkait pembelajaran yang disampaikan. Disamping itu, peneliti juga menemukan kurangnya strukturisasi tentang susunan materi pembelajaran. Tentunya, hal tersebut menjadi tantangan untuk guru agar dapat berinovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah yang disebutkan di atas, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang terintegrasi oleh teknologi selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dapat membuat kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien dan memastikan bahwa pengetahuan yang disampaikan diserap secara optimal. Sapriyah (2019), Dalam proses pendidikan, penggunaan media pembelajaran sangat penting karena media ini berperan sebagai alat untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar dan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan sebuah materi. Selain itu, media pembelajaran juga dapat berperan sebagai fasilitas bagi peserta didik untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Dari tantangan yang dihadapi, perlu dilakukan pengembangan alat pendidikan untuk mengatasi masalah-masalah yang ada. Dengan hal itu, peneliti kemudian

mengembangkan media pembelajaran berbasis website 'GDMedia' untuk meningkatkan kompetensi mendesain poster pada siswa kelas XI DKV di SMKN 6 Surabaya. 'GDMedia' merupakan media pembelajaran berbasis website dengan pendekatan project based learning. Pembelajaran akan dilaksanakan berorientasi pada suatu proyek mendesain poster, sehingga peserta didik dapat belajar melalui pengalaman langsung secara berkelompok dan menerapkan teori dalam sebuah tugas proyek dengan jangka waktu yang ditentukan. Dalam bidang desain grafis, di mana kemampuan praktis dan kreativitas sangat ditekankan, project based learning dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kompetensi keahlian peserta didik. Selain itu, tidak hanya memungkinkan peserta didik untuk mengasah keterampilan praktis saja, akan tetapi juga dapat melatih siswa dalam berpikir kritis dan pemecahan suatu masalah (Setiawan & Herman, 2023).

Media pembelajaran berbasis website mempunyai dampak yang positif terhadap kegiatan pembelajaran, telah banyak hasil penelitian terdahulu tentang pengembangan media pembelajaran berbasis website. Salah satu diantaranya adalah penelitian oleh Anam et al. (2022), yang memperoleh presentase tingkat pencapaian sebesar 82% dari hasil percobaan dengan kelompok kecil, dan 81.34% dari hasil percobaan dengan kelompok besar terhadap media pembelajaran berbasis website yang dikembangkan, serta mendapatkan kualifikasi sangat baik. Oleh karena itu, pengembangan 'GDMedia' media pembelajaran berbasis website dengan pendekatan project based learning pada konsentrasi keahlian desain grafis menjadi sangat relevan. Guru dapat menggunakan media ini untuk menciptakan kondisi kelas yang lebih aktif, Sehingga berpotensi membantu meningkatkan kompetensi keahlian mendesain peserta didik, khususnya pada kompetensi mendesain poster.

METODE

Metode dalam penelitian yang berjudul "Rancang Bangun Media Pembelajaran 'GDMedia' Berbasis Website dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Kompetensi Mendesain Poster pada Mata Pelajaran Konsentrasi Keahlian Desain Grafis" dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dipilih karena kerangka kerjanya yang terstruktur dan berorientasi pada pengembangan produk pembelajaran sistematis.

1. Populasi dan Sampel

Penelitian ini menggunakan dua jenis sampel yakni kelas XI DKV 1 yang berjumlah 31 peserta didik sebagai kelas kontrol, dan kelas XI DKV 2 yang berjumlah 35 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain post-test only.

Tabel 1. Desain post-test only

Kelas	Treatment	Post-test
Eksperimen :	X_1	O_1
Kontrol :	X_2	O_2

Keterangan :

- X_1 : Perlakuan kelas eksperimen pembelajaran menggunakan website 'GDMedia'
- X_2 : Perlakuan kelas kontrol pembelajaran konvensional
- O_1 : Post-test kelas eksperimen (XI DKV 1)
- O_2 : Post-test kelas kontrol (XI DKV 2)

2. Rancangan Penelitian



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Sumber : nbsoft.com

Pada rancangan penelitian di atas terdapat 5 prosedur tahapan, antara lain: Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate.

3. Variabel Penelitian

Terdapat 3 variabel antara lain: variabel independen, variabel dependen, dan variabel kontrol.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui studi literatur dan observasi, sehingga penelitian temuan yang dihasilkan dari penelitian, proyek, atau kegiatan lainnya akan dicatat, disimpan, dan di dokumentasikan.

5. Teknik Analisis Data

Digunakan 2 analisis data untuk penelitian ini, yakni analisis hasil validasi dan analisis hasil implementasi media pembelajaran. Menurut Sudaryono, (2021) tujuan dari analisis hasil validasi adalah agar menghasilkan angka yang dapat diolah untuk menghitung nilai skor reratanya. Untuk analisis hasil media menggunakan beberapa uji kelayakan antara lain: Uji Homogenitas, Uji Hipotesis, dan Uji Normalitas

Surabaya. Media ini mendukung pembelajaran mata pelajaran Desain Grafis, khususnya materi Prinsip-Prinsip Dasar Desain dan Komunikasi. Hasil penelitian menjelaskan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah: Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate. Berikut adalah hasil penelitian yang dilakukan di wilayah SMK Negeri 6 Surabaya:

Hasil Pengembangan Media Pengembangan 'GDMedia' disusun menggunakan model ADDIE. Dengan rincian:

1. Analyze

Berdasarkan observasi lapangan, kondisi awal pembelajaran yang terdapat di SMK Negeri 6 Surabaya pada kelas XI DKV dengan metode pembelajaran konvensional yang menyebabkan kurangnya perhatian dan peserta didik menjadi tidak fokus sehingga hal tersebut menjadikan masalah utamanya. Dampaknya, kompetensi peserta didik tidak sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

2. Design (Perancangan)

Perancangan untuk rancang bangun 'GDMedia' ditentukan dengan pembuatan alur user yang terpapar seperti pada use case. Ada 2 aktor yang berperan yakni Siswa dan Guru..



Gambar 2 Use Case 'GDMedia'

3. Develop (Pengembangan)

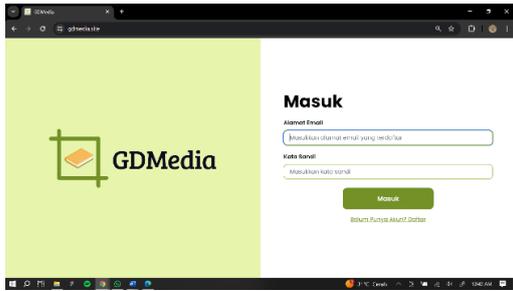
Pengembangan 'GDMedia' menggunakan Laravel sebagai framework utama, PHP sebagai bahasa pemrogramannya, dan JavaScript untuk pengembangan front-end. Selain itu juga menggunakan MySQL dalam manajemen basis data, lalu VS Code sebagai tools dan Laragon sebagai server lokalnya. Berikut hasil dari rancang bangun yang telah dilakukan.

a. Halaman Masuk dan Daftar

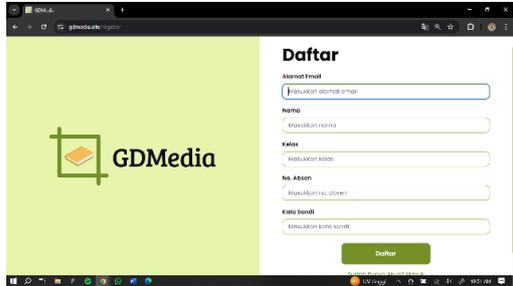
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini yakni website media pembelajaran 'GDMedia' yang diimplementasikan pada pembelajaran kelas XI Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 6

Rancang Bangun Media Pembelajaran 'Gdmedia' Berbasis Website Dengan Pendekatan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kompetensi Mendesain Poster Pada Mata Pelajaran Konsentrasi Keahlian Desain Grafis (Studi Kasus Siswa Kelas XI DKV Di SMKN 6 Surabaya)



Gambar 3. Halaman Login

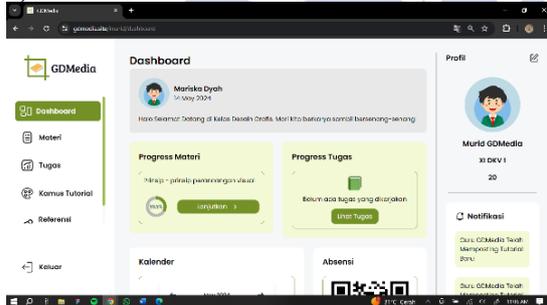


Gambar 4. Halaman Register

b. Halaman Siswa

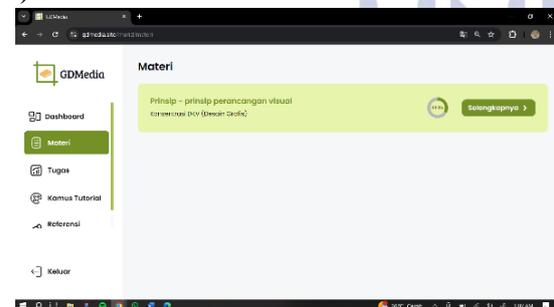
Interface siswa dalam media pembelajaran 'GdMedia' ini terdapat beberapa fitur, diantaranya:

1) Dashboard

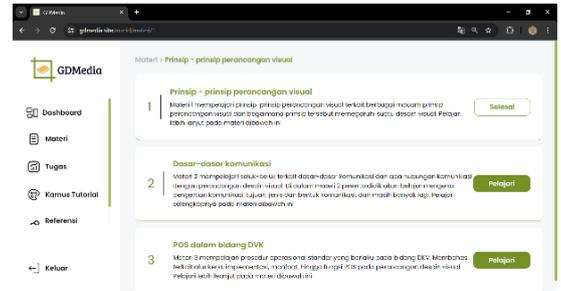


Gambar 5. Halaman Dashboard

2) Materi



Gambar 6. Halaman Materi

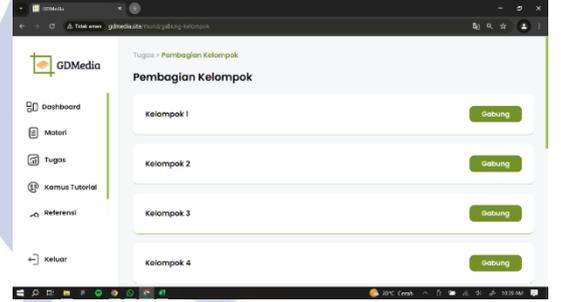


Gambar 7. Halaman Sub-Materi

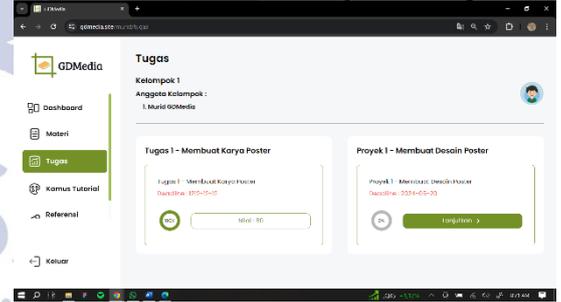


Gambar 8. Halaman Isi Materi

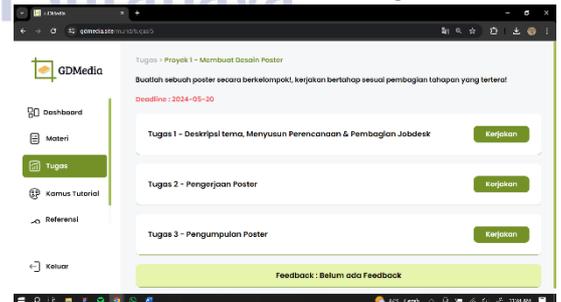
3) Tugas



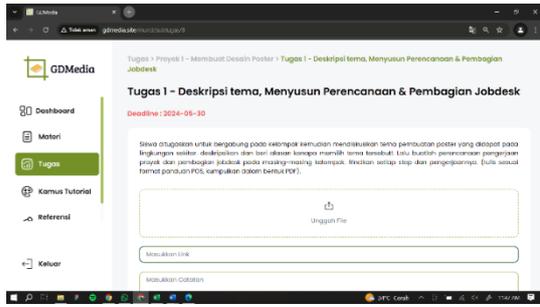
Gambar 9. Halaman Pembagian Kelompok



Gambar 10. Halaman Tugas

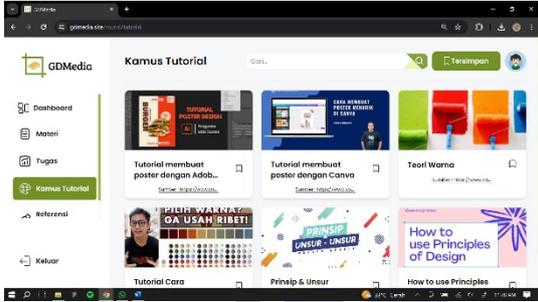


Gambar 11. Halaman Tahapan Tugas



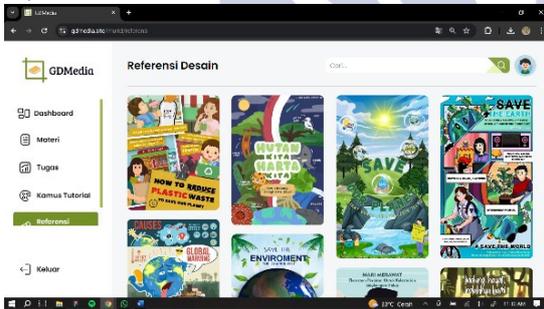
Gambar 12. Halaman Pengumpulan Tugas

4) Kamus Tutorial



Gambar 13. Halaman Kamus Tutorial

5) Referensi Desain



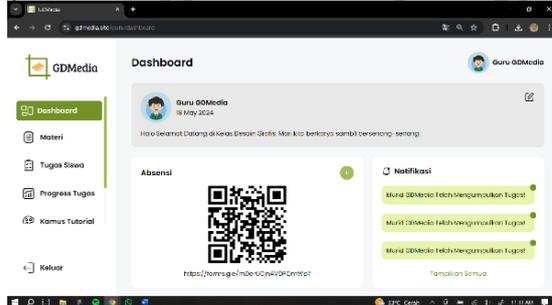
Gambar 14. Halaman Referensi Desain

6) Tombol Keluar

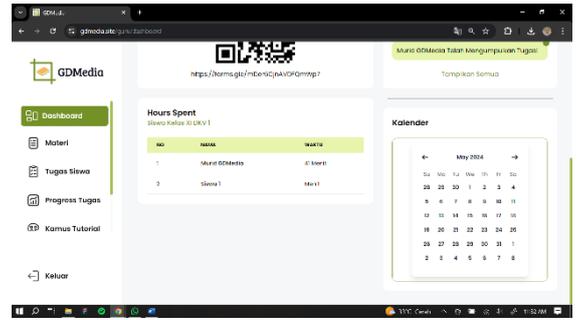
Siswa dapat menekan tombol "keluar" untuk mengakhiri sesi, keluar dari akun, dan melindungi data pribadi dari pengguna lain yang memakai perangkat yang sama.

c. Halaman Guru

1) Dashboard



Gambar 15. Halaman Dashboard Guru



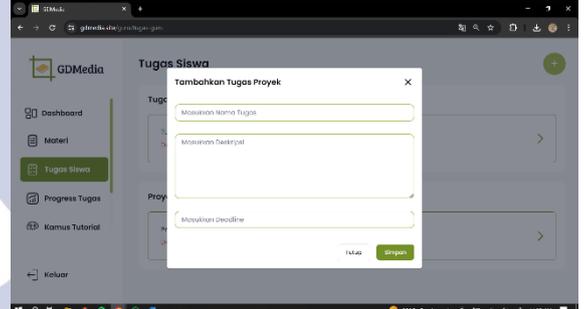
Gambar 16. Hours Spent Siswa

2) Materi

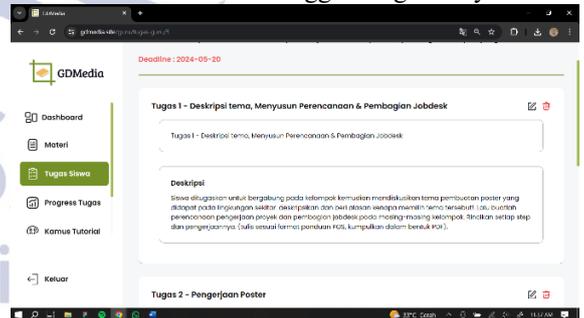


Gambar 17. Halaman Unggah Materi

3) Tugas Siswa

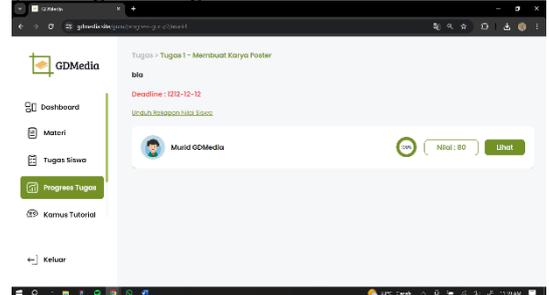


Gambar 18. Halaman Unggah Tugas/Proyek



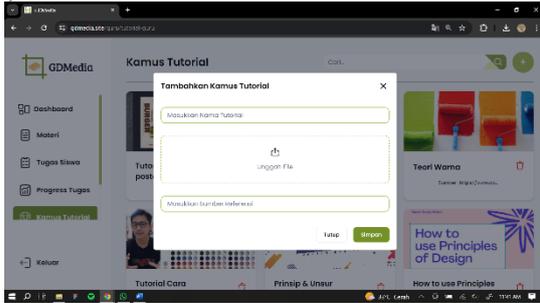
Gambar 19. Halaman Tahapan Tugas

4) Progress Tugas



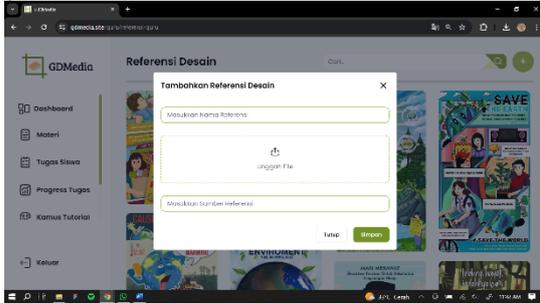
Gambar 20. Halaman Progress Siswa

5) Kamus Tutorial



Gambar 21. Halaman Unggah Kamus Tutorial

6) Referensi Desain



Gambar 22. Halaman Unggah Referensi Desain

7) Button Keluar

Guru dapat menekan tombol "keluar" untuk mengakhiri sesi, keluar dari akun, dan melindungi data dari pengguna lain di perangkat yang sama.

4. Implementation

Setelah pengembangan, produk divalidasi dan di uji coba. Produk media pembelajaran berbasis website 'GDMedia' ini akan diimplementasikan pada kelas XI DKV 1 sebagai kelas eksperimen, dan XI DKV 2 sebagai kelas kontrol (yang tidak menerapkan media pembelajaran). Implementasi digunakan untuk mengukur hasil tes psikomotorik siswa.

5. Evaluate

Tahap evaluasi ditujukan untuk menganalisis pengaruh implementasi media pembelajaran 'GDMedia' terhadap hasil kompetensi siswa. Evaluasi juga dilakukan secara formatif guna mengumpulkan data pada setiap langkah yang digunakan untuk perbaikan sistem 'GDMedia'.

Hasil Penelitian

1. Hasil Pengujian Website

Setelah dikembangkan, media pembelajaran 'GDMedia' diuji dengan metode blackbox yang di partisipasi oleh 5 orang responden. Dari hasil pengujian tersebut, sistem media pembelajaran website 'GDMedia' terbukti valid dan berjalan sesuai yang diharapkan.

2. Hasil Validasi

Validasi ahli mencakup hasil validasi media pembelajaran, RPP, materi, dan soal yang dilakukan oleh 7 validator: 5 dosen Teknik Informatika Unesa dan 2 guru SMKN 6 Surabaya.

Tabel 2. Rekap Hasil Validasi

Validasi	Prosentase	Keterangan
Media	87%	Sangat Valid
RPP	90%	Sangat Valid
Materi	92%	Sangat Valid
Soal	93%	Sangat Valid

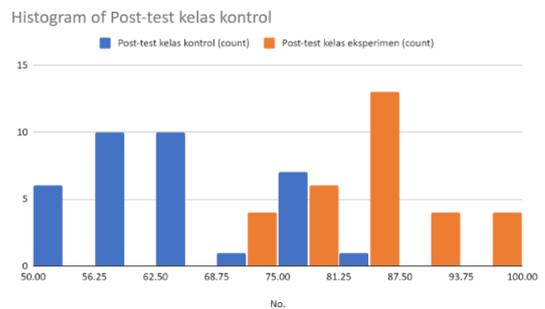
3. Hasil Belajar Siswa

a) Hasil Tes Psikomotorik Siswa

Berdasarkan dari nilai rata-rata di atas didapati bahwa kelas eksperimen XI DKV 1, memiliki skor rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol XI DKV 2. Grafik histogram perbandingan nilai rata-rata kedua kelas:

Tabel 3. Nilai Rata-Rata

Kelas	Rata-rata post-test
XI DKV 1 (Eksperimen)	84.23
XI DKV 2 (Kontrol)	64.71



Gambar 23. Histogram Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

b) Uji Hasil Belajar Tes Psikomotorik Siswa

1. Uji Normalitas

Kategori	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar						
Kelompok Eksperimen	,129	31	,200	,939	31	,078
Kelompok Kontrol	,137	35	,094	,944	35	,073

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 24. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan gambar di atas, hasil belajar tes psikomotorik siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Kategori	Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil Belajar					
Based on Mean	,041	1	64	,841	
Based on Median	,052	1	64	,820	
Based on Median and with adjusted df	,052	1	63,971	,820	
Based on trimmed mean	,049	1	64	,826	

Gambar 25. Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan output di atas, nilai signifikansi (sig) Based on Mean adalah 0,841 > 0,05, sehingga variabel kelompok kelas kontrol

dan kelas eksperimen adalah homogen dan terpenuhi.

3. Uji *Independent Sample t-test*

	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	Upper
Eksperimen	,041	,841	8,824	64	,000	18,512	1,866	15,544	23,478	
Kontrol			8,888	63,843	,000	18,512	1,877	15,561	23,462	

Gambar 26. Hasil Uji *Independent Sample t-test*

Berdasarkan output, nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen dalam tes psikomotorik.

4. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian dari website ‘GDMedia’ menunjukkan, terdapat adanya pengaruh pada pembelajaran khususnya pada kompetensi psikomotorik mata pelajaran konsentrasi keahlian desain grafis. Dengan demikian siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam bidang desain poster. Hal tersebut didasari oleh nilai yang telah didapat dari validasi media, RPP, materi, dan soal yang terkategori sangat valid. Selain hasil dari validasi-validasi perangkat pembelajaran, rata-rata nilai yang diperoleh berdasarkan pengerjaan proyek desain poster siswa menunjukkan adanya perbedaan, yakni kelas eksperimen (XI DKV 1) yang menjadi objek uji coba penggunaan media pembelajaran ‘GDMedia’ Dengan pendekatan PjBL tersebut, kelas eksperimen (XI DKV 1) memiliki nilai yang lebih tinggi 84.23 daripada kelas kontrol (XI DKV 2) 64.71 yang tidak menggunakan media pembelajaran ‘GDMedia’.

Kemudian, setelah melalui analisis data yang telah terbukti normal dan homogen, dilakukan uji independent sample t-test untuk mengevaluasi perbedaan antara kelas kontrol dan eksperimen. Uji independent sample t-test menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan penolakan H_0 dan penerimaan H_1 . Artinya, terdapat perbedaan hasil kompetensi desain poster peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis web ‘GDMedia’ dengan pendekatan PjBL pada siswa kelas XI DKV di SMKN 6 Surabaya.

Sehingga disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis website ‘GDMedia’ dengan pendekatan project based learning dapat memberikan perbedaan hasil kompetensi siswa dalam mendesain poster dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran ‘GDMedia’ pada konsentrasi keahlian desain grafis.

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian yang memiliki judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran ‘GDMedia’ Berbasis Website Dengan Pendekatan *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kompetensi Mendesain Poster pada Mata Pelajaran Konsentrasi Keahlian Desain Grafis (Studi Kasus Siswa Kelas XI DKV Di SMKN 6 Surabaya) dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis website ‘GDMedia’ dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP, JavaScript untuk tampilan depan, dan framework Laravel. Pengelolaan basis data dilakukan menggunakan MySQL, dan server lokal yang digunakan adalah Laragon. Pengembangan dilakukan dengan metode ADDIE. Pengujian website ‘GDMedia’ dilakukan dengan metode blackbox yang di partisipasi oleh 5 orang responden. Dari hasil pengujian tersebut, sistem media pembelajaran website ‘GDMedia’ terbukti valid dan berjalan sesuai yang diharapkan.
2. Hasil implementasi media pembelajaran berbasis website ‘GDMedia’ dengan pendekatan project based learning telah terbukti dapat memberikan perbedaan hasil kompetensi siswa dalam mendesain poster dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran ‘GDMedia’ pada konsentrasi keahlian desain grafis. Dimana kelas eksperimen (XI DKV 1) memperoleh nilai rata-rata 84.23, sedangkan kelas kontrol (XI DKV 2) memperoleh nilai rata-rata 64.71. Nilai hasil uji hipotesis juga memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti $< 0,05$ yang menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, dalam arti terdapat perbedaan hasil kompetensi desain poster peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis web ‘GDMedia’ dengan PjBL pada siswa kelas XI DKV di SMKN 6 Surabaya.

Saran

Beberapa saran dari peneliti terkait penelitian “Rancang Bangun Media Pembelajaran ‘GDMedia’ Berbasis Website Dengan Pendekatan *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kompetensi Mendesain Poster pada Mata Pelajaran Konsentrasi Keahlian Desain Grafis (Studi Kasus Siswa Kelas XI DKV Di SMKN 6 Surabaya) :

1. Media pembelajaran ‘GDMedia’ diharapkan dapat dimanfaatkan dengan optimal oleh para guru dan para siswa untuk membantu mempermudah kegiatan belajar mengajar di kelas.
2. Diharapkan adanya inovasi yang lebih baik dalam pengembangan website ini, seperti dapat dibuat menjadi website yang responsif agar user dapat

PENUTUP

dengan mudah mengakses media pembelajaran via *mobile device*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, S., Sifaunajah, A., Wahab, K. A., & Jombang, H. (2022). Design and Build a Web-based Learning Management System Using the Laravel Framework.
- Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 4(2), 59–65. <https://doi.org/10.24246/juses.v4i2p59-65>
- Hanifah, U., Niar, S. &, Universitas, A., & Dahlan Yogyakarta, A. (2021). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN. In *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Sapriyah. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. 2(1), 470–477.
- Setiawan, W., & Herman, T. (2023). IMPLEMENTASI LEARNING MANAGEMENT SYSTEM MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6, 1–10. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i3.16190>
- Sudaryono. (2021). *METODOLOGI PENELITIAN: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method* (2nd ed.). PT. RajaGrafindo Persada.

