

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GOOGLE CLASROOM PADA MATA PELAJARAN
DESAIN GRAFIS DI SMK NEGERI 4
PALANGKA RAYA**

SKRIPSI

OLEH :

MUHAMAD HAFID RIZKI WAHYUDI
NIM 21.24.024694



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI FAKULTAS
BAHASA ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH PALANGKA RAYA
2024/2025**

ABSTRAK

Muhamad Hafid Rizki Wahyudi. 2026. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Classroom* Pada Mata Pelajaran Desain Grafis di SMKN 4 Palangka Raya. Skripsi, program studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Bahasa Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Pembimbing (I) Ade S. Permadi, M.Pd (II) Suriansyah, M.Pd.

Kata kunci: media pembelajaran, *Google Classroom*, desain grafis, ADDIE, R&D

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Classroom* pada mata pelajaran Desain Grafis di SMK Negeri 4 Palangka Raya serta mengetahui tingkat kelayakannya berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan respon pengguna. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Classroom* dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif dan visual, mengingat pembelajaran sebelumnya masih didominasi penggunaan modul dan metode konvensional. Berdasarkan analisis kebutuhan, baik guru maupun siswa menunjukkan respon positif terhadap penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran Desain Grafis.

Media yang dikembangkan memuat fitur materi pembelajaran, tugas, kuis, absensi, serta forum diskusi yang terintegrasi dalam satu kelas virtual. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori valid dan layak digunakan. Selain itu, hasil uji coba kepada siswa menunjukkan respon yang sangat baik, dimana media mampu meningkatkan minat, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Classroom* pada mata pelajaran Desain Grafis yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan fleksibel.

ABSTRACT

Muhamad Hafid Rizki Wahyudi. 2026. *Development of Google Classroom-Based Learning Media for Graphic Design Subjects at SMKN 4 Palangka Raya*. Thesis, Information Technology Education Study Program, Faculty of Language, Science, and Technology. Supervisors: (I) Ade S. Permadi, M.Pd. (II) Suriansyah, M.Pd.

Keywords: *learning media, Google Classroom, graphic design, ADDIE, R&D*

This research aims to develop Google Classroom-based learning media for Graphic Design at SMK Negeri 4 Palangka Raya and determine its feasibility based on assessments by subject matter experts, media experts, and user feedback. This research employed a Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation.

The results indicate that the development of Google Classroom-based learning media was motivated by the need for more interactive and visual learning media, given that previous learning was dominated by modules and conventional methods. Based on the needs analysis, both teachers and students responded positively to the use of technology-based media in Graphic Design learning.

The developed media includes learning materials, assignments, quizzes, attendance, and discussion forums, all integrated into one virtual classroom. Validation by subject matter experts and media experts indicates that the developed learning media is valid and suitable for use. Furthermore, student trials demonstrated a very positive response, with the media increasing student interest, engagement, and understanding of the material.

Thus, it can be concluded that the Google Classroom-based learning media for the Graphic Design subject that was developed is declared suitable for use as a learning medium and can support a more effective, interactive, and flexible learning process.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan- Nya sehingga proposal skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Proposal skripsi ini berisi tentang “***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CLASSROOM PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS DI SMKN 4 PALANGKARAYA.***”

Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama peneliti studi. Oleh sebab itu peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Palangkaraya Dr. H. Muhammad Yusuf, S.Sos., M.A.P
2. Dekan Fakultas Bahasa, Ilmu Pengetahuan, dan Teknologi Ade S, Permadi, M.Pd
3. Ketua Prodi Pendidikan Dr. M. Noor fitriyanto, M.Pd, dan Pengajar serta Tata Usaha Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.
4. Teman-teman mahasiswa Fakultas Bahasa Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Universitas Muhammadiyah Palangkaraya dan berbagai pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan sehingga peneliti selesai studi.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Spesifikasi Produk	8
D. Pentingnya Penelitian Pengembangan	8
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	10
F. Definisi Operasional	12
BAB II	13
KAJIAN PUSTAKA	13
A. Deskripsi konseptual dan subfokus penelitian	13
B. Penelitian Relevan	27

BAB III.....	30
METODE PENELITIAN.....	30
A. Tempat dan Waktu Penelitian	30
B. Metode dan Tahapan Penelitian.....	31
C. Desain Uji Coba Produk.....	36
BAB IV.....	46
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Hasil Penelitian	46
1. Deskripsi Hasil Penelitian.....	46
B. Pembahasan.....	72
BAB V.....	75
PENUTUP	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran.....	78
Daftar Pustaka.....	80
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1 Tampilan Google Classroom.....</i>	<i>24</i>
<i>Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....</i>	<i>32</i>
<i>Gambar 4.1 Tampilan Halaman awal Google Classroom.....</i>	<i>46</i>
<i>Gambar 4.2 Tampilan Menu Halaman Pengguna.....</i>	<i>47</i>
<i>Gambar 4.3 Tampilan Menu Tugas kelas.....</i>	<i>48</i>
<i>Gambar 4.4 Tampilan Absensi Siswa.....</i>	<i>48</i>
<i>Gambar 4.5 Tampilan sebelum mengakses materi.....</i>	<i>49</i>
<i>Gambar 4.6 Tampilan Materi Pengantar yang disusun oleh Pengajar.....</i>	<i>49</i>
<i>Gambar 4.7 Tampilan Project Class.....</i>	<i>50</i>
<i>Gambar 4.8 Tampilan Tampilan Peserta Didik yang Hadir dalam kelas.....</i>	<i>50</i>
<i>Gambar 4.9 Tampilan Rekapitulasi Nilai.....</i>	<i>51</i>
<i>Gambar 4.10 Tampilan Link Kuis Kahoot.....</i>	<i>51</i>
<i>Gambar 4.11 Tampilan Kuis Kahoot.....</i>	<i>52</i>

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....</i>	<i>31</i>
<i>Tabel 3.2 Skala Likert.....</i>	<i>38</i>
<i>Tabel 3.3 Kriteria Skor Penilaian.....</i>	<i>38</i>
<i>Tabel 3.4 Kriteria kelulusan Validasi.....</i>	<i>39</i>
<i>Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen untuk ahli materi.....</i>	<i>40</i>
<i>Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen untuk ahli media.....</i>	<i>41</i>
<i>Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Angket untuk pengguna.....</i>	<i>42</i>
<i>Tabel 4.1 Respon Siswa.....</i>	<i>44</i>
<i>Tabel 4.2 Respon Guru.....</i>	<i>45</i>
<i>Tabel 4.3 Validasi Ahli Media.....</i>	<i>53</i>
<i>Tabel 4.4 Validasi ahli Materi.....</i>	<i>55</i>
<i>Tabel 4.5 Hasil Angket Penilaian Respon siswa.....</i>	<i>57</i>

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan Investasi yang utama sekaligus isu paling sentral dalam sebuah bangsa, terlebih bagi bangsa yang sedang berkembang yang giat membangun negaranya seperti bangsa Indonesia. Sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan yang membangun merupakan upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang bermutu guna mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dalam aspek spiritual, intelektual, emosional, maupun sosial.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan.(Sabhayati, 2022) Kemajuan dan pembangunan sebuah negara hanya dapat dilakukan oleh manusia yang dipersiapkan untuk hal tersebut melalui pendidikan. Mutu pendidikan banyak bergantung pada mutu guru

dalam membimbing proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan mendidik siswa ke arah yang lebih baik. Peningkatan mutu pembelajaran itu sangat ditentukan oleh berbagai kondisi, baik kondisi internal maupun kondisi eksternal sekolah itu sendiri. Proses belajar mengajar yang baik didasari oleh adanya hubungan interpersonal yang baik antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru menduduki posisi penting bagi terbentuknya kondisi sosio emosional. Penelitian menunjukkan bahwa lingkungan sosial atau suasana kelas adalah penentu psikologis utama yang mempengaruhi belajar akademis. (Nugraha et al., 2018) secara tidak langsung hal ini juga akan mempengaruhi kualitas pembelajaran dan tingkat pemahaman siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Pada hakikatnya pendidikan dan proses pembelajaran merupakan satu kesatuan yang telah tergabung menjadi satu, dan efektifnya dijalankan dalam ruang yang sama sehingga terwujudnya proses belajar mengajar yang efisien. Pendidikan merupakan sebuah elemen penting dalam aspek kemajuan, baik kemajuan individu, suatu lembaga maupun sebuah negara. Pendidikan menjadi pondasi akan terbentuknya pemikiran-pemikiran yang terbarukan. Dalam kata lain pendidikan yang merupakan proses dalam mencerdaskan merupakan suatu kewajiban yang harus diselesaikan.

Sedangkan pembelajaran merupakan upaya beberapa pihak yang bersama-sama untuk memahami sesuatu. Sederhananya, pembelajaran yang berkata dasar 'Belajar' adalah upaya untuk memahami sesuatu yang dilaksanakan

secara bersamaan demi terciptanya karakter yang paham dan saling memahami.

Dalam sebuah proses pembelajaran, para guru biasa dihadapkan dengan beberapa hal yang mendukung terselenggaranya proses pembelajaran. Salah satu dari diantara hal-hal pendukung yakni media pembelajaran. Secara singkat media pembelajaran harus diterapkan oleh para guru sebagaimana mestinya, guru harus menerapkan media pembelajaran yang memang cocok dan sesuai dengan materi yang ia sampaikan. Adapula beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menerapkan sebuah media pembelajaran diantaranya yakni kondisi kelas, kondisi siswa dan materi yang akan diajarkan.

Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Secara umum fungsi dan manfaat media pengajaran adalah untuk mengembangkan kemampuan komunikasi guru dan siswa agar dalam proses belajar mengajar tercipta kondisi yang optimal bagi siswa. Dua hal penting dalam pelaksanaan penunjang pengajaran adalah metode pengajaran dan bahan ajar. Pemilihan metode pengajaran sangat berpengaruh terhadap bahan ajar yang digunakan. Dengan kata lain, pemilihan bahan ajar hendaknya dilakukan sesuai dengan metode pengajaran yang digunakan. Fungsi utama media pengajaran adalah menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa. Dalam

proses pengajaran pada umumnya alat peraga telah membuktikan perannya yang besar dalam semua tahapan: menciptakan motivasi dan minat belajar siswa. (Sahib et al., 2023)

Media pembelajaran merupakan sebuah jembatan yang diterapkan oleh tenaga pendidik guna menghubungkan antara bahan dan materi ajar dengan proses pembelajaran, hal ini diterapkan untuk mempermudah guru dan siswa dalam menyampaikan dan memahami materi.

Media pembelajaran yang sedang ngetren di beberapa tahun terakhir adalah media pembelajaran berbasis digital. Media berbasis digital merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dan diaplikasikan maupun dioperasikan melalui handphone, laptop, PC dan lain sebagainya. (Mardati, 2021) Adapun media pembelajaran yang akan kami jadikan sebagai pokok penelitian adalah media pembelajaran berbasis *Google Classroom*.

Media pembelajaran berbasis teknologi yang sering digunakan guru hendaklah bersifat dua arah, sehingga terjadinya interaksi antara siswa dan guru. *Google Classroom*, salah satu aplikasi yang bisa digunakan guru sebagai media pembelajaran online di sekolah. Platform Classroom di sisi guru diakses dengan menggunakan laptop maupun PC yang terhubung ke jaringan internet dan LCD maupun jarak jauh. Sedangkan untuk siswa menggunakan smartphone atau telepon genggam.

Google Classroom adalah aplikasi buatan Google yang dikhususkan untuk pembelajaran online (daring) atau yang lebih dikenal dengan kelas online sehingga dapat memudahkan siswa dan guru dalam melaksanakan proses

pembelajaran kapan saja dan dimana saja tanpa terikat jarak dan waktu. *Google Classroom* memudahkan dalam mengorganisasi kelas, mendistribusikan materi serta berkomunikasi dengan peserta didik tanpa harus terikat dengan jadwal di kelas. Disamping itu guru juga dapat memberikan tugas dan langsung memberikan nilai kepada siswa. (Rangkuti, 2019)

Meskipun *Google Classroom* di desain sebagai media pembelajaran yang berfokus pada pembelajaran daring, *Google Classroom* juga bisa menjadi trobosan baru untuk para guru menyampaikan materi secara langsung. Sebagai contoh guru memberikan link classroom yang mana didalamnya berisi sebuah video pembelajaran dan para siswa diwajibkan menonton sebelum pembelajaran dimulai sebagai bekal awal sebelum masuk ke materi inti, ini diharapkan mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan juga siswa akan lebih paham tentang materi yang akan mereka pelajari. Penelitian ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Classroom* dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa akan materi dasar-dasar desain komunikasi visual sebagai tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Google Classroom* pada mata pelajaran Desain Grafis.

Menurut Adi Kusrianto, Desain Grafis adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk gambar, ilustrasi,

tipografi, warna dan lain sebagainya.

Desain Grafis adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan layout. Semuanya itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang dituju. Desain Grafis sebagai salah satu bagian dari seni terap yang mempelajari tentang perencanaan dan perancangan berbagai bentuk informasi komunikasi visual. Perjalanan kreatifnya diawali dari menemukan permasalahan komunikasi visual, mencari data verbal dan visual, menyusun konsep kreatif yang berlandaskan pada karakteristik target sasaran, sampai dengan penentuan visualisasi final desain untuk mendukung tercapainya sebuah komunikasi verbal-visual yang fungsional, persuasif, artistik, estetik, dan komunikatif. (Zaman et al., 2021)

Menurut Misdiyanto Waka Kurikulum SMKN 4, kurikulum merdeka saat ini lebih terfokus pada teori-teori yang disiapkan pada buku ajar, berbeda dengan Kurikulum K-13 dimana pembelajaran Desain Grafis diajarkan secara langsung (praktikum) atau setidaknya diajarkan dengan jelas (visual) bukan mendikte siswa. Pernyataan inilah yang menjadi dasar penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *Google Classroom*, agar para siswa tidak hanya dihadapkan dengan teori semata, melainkan terdapat pembelajaran yang bersifat visual. Peneliti juga melihat adanya kerendahan pada nilai-nilai yang didapatkan oleh siswa pada mata pelajaran tersebut selama melaksanakan

proses belajar mengajar. Salah satu solusi untuk memecahkan permasalahan ini ialah menggunakan media pembelajaran yang tidak hanya interaktif tapi juga media pembelajaran yang mampu menampilkan nilai-nilai visual yang ditujukan sebagai bahan pendukung materi. Disisi lain adanya media yang fleksibel juga menjadi poin penting. Maksudnya adalah media pembelajaran yang mampu diintegrasikan dengan media pembelajaran yang lain.

Dari penjelasan yang telah diuraikan, didukung dengan temuan masalah di lapangan. Dapat ditarik judul penelitian *“Pengembangan Media pembelajaran berbasis Google Classroom pada mata pelajaran Desain Grafis di SMKN 4 Palangkaraya”*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Google Classroom* pada mata pelajaran Desain Grafis di SMKN 4 Palangka Raya?
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Classroom* sebagai solusi terhadap permasalahan pembelajaran Desain Grafis di SMK Negeri 4 Palangka Raya?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Google Classroom* yang valid berdasarkan penelitian ahli materi, ahli media dan tanggapan siswa?

C. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran interaktif *Google Classroom* dibuat melalui website resmi *Google Classroom* yang dapat diakses melalui (*Google Classroom.com*)
2. Produk yang dihasilkan akan memuat kuis, soal, visualisasi materi, penilaian siswa, ruang diskusi siswa secara daring dalam satu ruang kelas virtual.
3. Elemen-elemen yang dimuat di dalam *Google Classroom* akan diintegrasikan dengan media pembelajaran yang variatif, tergantung kebutuhan kelas dan materi yang akan diajarkan.
4. Terdapat fitur penilaian secara langsung yang bisa dimanfaatkan oleh guru sebagai upaya memberikan apresiasi kepada siswa.
5. Media pembelajaran berbasis *Google Classroom* ini dapat diakses diberbagai macam perangkat yang terkoneksi internet.

D. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Classroom* pada mata pelajaran Desain Grafis yang diharapkan memberi kepentingan karena memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini dapat menambah khazanah keilmuan di bidang teknologi pendidikan, khususnya dalam hal pengembangan media pembelajaran berbasis digital.
- b) Memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan abad 21, terutama dalam mata pelajaran kejuruan seperti Desain Grafis.
- c) Menjadi referensi akademik bagi penelitian-penelitian serupa yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis Learning Management System (LMS), khususnya *Google Classroom*.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih interaktif dan terstruktur. Selain itu, ini juga mampu membantu guru dalam mengelola kelas dan tugas-tugas secara efisien, terutama dalam kondisi pembelajaran digital maupun blended learning.

2) Bagi Siswa

Media Pembelajaran berbasis *Google Classroom* mampu dikembangkan dengan media pembelajaran yang variatif membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah dan menarik, melalui media pembelajaran visual dan mudah diakses. Selain itu *Google Classroom* juga mampu meningkatkan kemandirian belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berbasis teknologi.

3) Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran berbasis digital di lingkungan sekolah kejuruan dengan pemanfaatan teknologi pendidikan sebagai bagian dari transformasi pembelajaran di era digital.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Classroom* pada mata pelajaran Desain Grafis memiliki beberapa asumsi yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Classroom* ini digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis dengan materi Prinsip Dasar Desain Grafis.
2. Siswa memiliki akses terhadap[perangkat digital (seperti laptop atau smartphone) dan koneksi internet yang memadai untuk mengakses

Google Classroom.

3. Guru dan siswa telah memiliki dasar pengetahuan dan keterampilan dasar dalam menggunakan platform *Google Classroom*.
4. Materi yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum dan kompetensi dasar mata pelajaran Desain Grafis.
5. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat mempengaruhi pemahaman siswa, selama digunakan secara konsisten dan tepat dalam proses pembelajaran.
6. Lingkungan belajar sekolah (baik secara daring atau Luring) mendukung penggunaan media berbasis digital dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan keterbatasan pada penelitian ini adalah :

1. Subjek penelitian terbatas pada siswa SMKN 4 Palangkaraya yang mengikuti mata pelajaran Desain Grafis, sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasikan ke sekolah atau mata pelajaran lain.
2. Penelitian hanya mencakup pengembangan dan uji coba terbatas terhadap media pembelajaran berbasis *Google Classroom*, belum mencakup pengujian jangka panjang atau uji efektivitas menyeluruh.
3. Penggunaan *Google Classroom* sangat bergantung pada kestabilan akses internet dan perangkat siswa, sehingga hasil penelitian bisa dipengaruhi oleh kondisi teknis yang tidak seragam.

4. Evaluasi efektivitas media pembelajaran didasarkan pada peningkatan pemahaman siswa dalam jangka waktu pendek, sehingga belum menggambarkan dampak jangka panjang terhadap prestasi belajar.
5. Media yang dikembangkan berfokus pada penyampaian materi dan latihan, belum mencakup aspek pembelajaran kolaboratif atau kreatif secara menyeluruh.

F. Definisi Operasional

Agar penelitian ini terarah dan jelas, maka beberapa istilah utama dalam judul perlu dijelaskan secara operasional sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini adalah proses sistematis untuk merancang, membuat, dan menguji media berbasis digital yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam konteks ini, media dikembangkan menggunakan platform *Google Classroom*, serta memuat materi, tugas, dan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran Desain Grafis.

2. *Google Classroom*

Media ini merujuk pada Learning Management System (LMS) milik Google yang digunakan sebagai sarana pembelajaran daring dan luring terbimbing. Dalam penelitian ini, media berbasis *Google Classroom* akan digunakan untuk menyampaikan materi, memberikan tugas, menilai hasil belajar, dan memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa secara terstruktur dan digital.