

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TUTORIAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SMK NEGERI 3 TONDANO

Patricia Claudia Tumewan¹, Luckie Sojow², Daniel Riano Kaparang³

*^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Manado*

e-mail: 1chiatumewan7@gmail.com, 2luckiesojoy@unima.ac.id,
3drkaparang@unima.ac.id

ABSTRAK

Media pembelajaran yang menarik dapat memberikan dampak terhadap prestasi belajar peserta didik. Saat ini teknologi komputer yang semakin maju dapat memaksimalkan mutu pendidikan apabila digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran pada materi desain grafis yang diharapkan dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Dalam metode ini terdapat 6 (enam) tahapan diantaranya: concept, design, obtaining content material, assembly, testing, dan distribution. Pada tahap testing atau tahap pengujian terdapat empat bentuk uji coba yaitu developer test, ahli media, ahli materi dan end-user test. Dari penelitian yang dilakukan diperoleh hasil yang baik dan dari hasil tersebut peneliti mengambil kesimpulan bahwa aplikasi media pembelajaran multimedia interaktif pada materi desain grafis sudah sesuai dengan tujuan penelitian dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Desain Grafis, Multimedia Development Life Cycle.

PENDAHULUAN

Saat ini pendidikan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat perkembangannya, hal ini dapat kita lihat secara langsung atau tidak langsung disekeliling kita. Kemajuan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan guru sebagai alat bantu dalam mengajar. Kegiatan belajar mengajar memiliki peran yang penting karena melalui kegiatan belajar mengajar proses pendidikan dapat berlangsung. Media pembelajaran dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar, agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan mudah karena didukung dengan adanya teks, gambar, audio dan video. Teknologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *techne* yang artinya keahlian dan *logia* yang artinya pengetahuan. Teknologi dalam pengertian yang lebih sempit mengacu pada objek benda yang digunakan untuk kemudahan aktivitas manusia diantaranya mesin perkakas atau perangkat keras (Rusman & Riyana 2011). Informasi adalah fakta atau apapun yang dapat digunakan untuk input dalam menghasilkan sebuah informasi, sedangkan data adalah bahan mentah yang diinput dan diolah berubah menjadi output yang disebut sebagai informasi (Rusman & Riyana 2011). Informasi memiliki ciri

berkualitas yang artinya informasi mencerminkan sebuah keadaan yang sebenarnya. Pengujian biasanya dilakukan oleh beberapa orang yang berbeda jika hasilnya sama maka data tersebut dianggap akurat. Tepat waktu berarti informasi harus tersedia atau ada pada saat diperlukan. Relevan adalah informasi yang diberikan sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Sedangkan lengkap artinya informasi yang diberikan harus secara utuh tidak setengah-setengah (Sutopo, 2012)

Sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMK Negeri 3 Tondano jurusan Desain Komunikasi Visual, sebagian besar guru sampai saat ini kurang memanfaatkan media pembelajaran, melainkan hanya menggunakan buku pedoman yang metode pembelajaran hanya menampilkan teks dan gambar sesuai dengan standar nasional. Adanya media pembelajaran ini maka guru dapat dengan mudah memberikan materi tanpa harus menjelaskan berkali-kali apabila ada siswa yang ingin mengejar ketertinggalan materinya, dengan begitu dapat memberikan hasil belajar yang lebih maksimal. Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tutorial Desain Komunikasi Visual“ yang nantinya akan digunakan oleh guru dan siswa dengan harapan dapat mempermudah para siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa latin yaitu ‘medius’ yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Secara lebih khusus pengertian media pada proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap memproses dan menyusun informasi visual atau verbal. Association of Education and Communication Technology (AECT) memberikan batasan tentang media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan (Arsyad, 2011). Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu ‘medius’ yang berarti tengah, perantara atau pengantar (Arsyad, 2011). Media merupakan bentuk umum dari kata ‘medium’ yaitu sebagai perantara untuk mengantar informasi antara sumber dan penerima. Definisi tersebut menekankan istilah media sebagai sebuah perantara yang berfungsi untuk menghubungkan sebuah informasi dari satu pihak ke pihak lainnya (Arsyad, 2011). Media pembelajaran dipahami pula sebagai sesuatu yang dapat menyampaikan serta menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang lebih kondusif dimana penerima dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyhar, 2012).

Pembelajaran merupakan proses belajar yang dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreatifitas dan meningkatkan kemampuan berpikir dari siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan menguasai materi dengan baik. Pembelajaran adalah proses yang memberi perubahan pada prilaku sebagai hasil dari pengalaman belajar serta sebuah produk dari proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses untuk membelajarkan pembelajar yang telah direncanakan serta dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar dapat mencapai tujuan secara efektif dan juga

efisien. Pembelajaran merupakan proses kegiatan sistematis dan sistemik yang bersifat interaktif serta komunikatif diantara pendidik “guru” dengan siswa. Sumber belajar dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar siswa.

Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual sering dipahami sebagai ilmu yang bertujuan untuk mempelajari konsep dari komunikasi serta penyampaian kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen grafis seperti bentuk gambar dan tatanan huruf serta komposisi warna dan layout (Kusrianto, 2007). Dengan demikian gagasan dapat diterima oleh individu atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan. Maka dari itu desain komunikasi visual harus komunikatif agar dapat dikenal, dibaca serta dimengerti oleh target tersebut. Desain komunikasi visual memiliki 3 fungsi dasar yaitu sebagai sarana identifikasi, sebagai sarana informasi dan instruksi dan yang terakhir sebagai sarana presentasi dan promosi.

Elemen atau unsur adalah bagian dari suatu karya desain, elemen tersebut saling berhubungan erat satu dengan yang lainnya. Elemen – elemen dalam seni visual tersusun satu bentuk organisasi dasar serta prinsip dari desain yang sering digunakan dalam desain komunikasi visual diantaranya yaitu tipografi, simbolisme, ilustrasi dan fotografi. Elemen-elemen ini dapat di gunakan masing-masing dan bisa juga digabungkan (Supriyono, 2010).

1. Tipografi

Tipografi merupakan seni dalam menyusun huruf - huruf agar dapat dibaca tapi masih memiliki nilai desain, tipografi juga digunakan sebagai metode untuk menerjemahkan kata lisan kedalam bentuk tulisan atau visual (Supriyono, 2010). Fungsi dari bahasa visual adalah untuk mengkomunikasikan ide dari cerita dan informasi melalui segala bentuk media mulai dari label pakaian, tanda - tanda lalu lintas, poster, buku, surat kabar dan majalah. Usaha dari seorang tipografer adalah untuk menyampaikan ide serta emosi dengan menggunakan huruf yang ada, contohnya yaitu penggunaan bentuk script untuk memberi kesan anggun, feminim, dan lain sebagainya (Sihombing, 2001). Seorang tipografer harus memahami bagaimana orang berpikir dan bereaksi terhadap sebuah gambar yang di ungkapkan oleh huruf. Sedangkan untuk seorang desainer huruf mereka lebih memfokuskan untuk mendesain bentuk huruf yang baru, komponen dasar dari tipografi adalah huruf letterform yang berkembang dari tulisan tangan handwriting. Berdasarkan pernyataan ini maka dapat disimpulkan bahwa tipografi merupakan sekumpulan tanda yang memiliki berbagai arti. Menurut Wibowo (2015) ada 4 prinsip pokok dalam tipografi yang sangat mempengaruhi keberhasilan dari desainnya yaitu legibility, clarity, visibility dan readability. Ke empat prinsip pokok dari desain tipografi tersebut memiliki tujuan utama yaitu untuk memastikan informasi yang ingin disampaikan dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat tersampaikan dengan tepat.

2. Simbolisme

Simbol telah ada sejak adanya manusia lebih dari 30.000 tahun yang lalu saat manusia prasejarah membuat tanda pada batu dan gambar pada dinding digua Altamira

Spainol. Peranan simbol sangatlah penting dan keberadaannya sangat tak terbatas dalam kehidupan kita sehari-hari. Simbol sangat efektif digunakan sebagai sarana informasi untuk menjembatani perbedaan bahasa yang digunakan. Bentuk yang lebih kompleks dari simbol adalah logo yang merupakan identifikasi dari sebuah perusahaan, maka dari itu sebuah logo mempunyai banyak persyaratan yang harus dapat mencerminkan perusahaan tersebut. Seorang desainer harus mengerti tentang perusahaan serta tujuan objektifnya jenis perusahaan dan image yang akan ditampilkan dari perusahaan itu (Supriyono, 2010).

3. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan bidang dari seni yang berpatokan dalam penggunaan gambar yang tidak dihasilkan dari kamera/fotografi 'nonphotographic image' dengan kata lain ilustrasi gambar yang dihasilkan secara manual. Ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual (Kusrianto, 2007). Ilustrasi pada umumnya lebih menekankan pada emosi yang dapat bercerita banyak dibandingkan dengan fotografi hal ini karena sifat ilustrasi yang lebih hidup sedangkan fotografi hanya bertujuan untuk merekam momen sesaat.

4. Fotografi

Elemen fotografi memiliki 2 bidang yang sering digunakan oleh seorang desainer, yaitu dalam bidang menerbitkan 'publish' dan mengiklankan 'advertis', dalam 2 bidang ini memerlukan kemampuan serta tugas yang sama. Fotografer memiliki perbedaan kriteria dalam menerbitkan serta mengiklankan. Dalam penerbitan seorang fotografer membutuhkan kreativitas dalam bercerita karena berita yang akan diterbitkan dibutuhkan gambar yang dapat menunjangnya. Sedangkan untuk mengiklankan berita fotografer memerlukan keahlian bervisual serta kreatif dan cermat. Fotografi banyak digunakan karena mewakili keinginan dari para pelanggan. Sebagai contoh untuk memperlihatkan tempat liburan dalam brosur perjalanan, dibandingkan dengan ilustrasi sebuah foto hasilnya akan lebih menarik perhatian. Fotografi sangat efektif untuk mengesankan keberadaan suatu tempat, orang atau produk. Sebuah foto memiliki daya tarik meski realitanya sering berbeda dengan keadaan sesungguhnya, (Supriyono, 2010).

Desain Grafis

Graphic atau Grafis dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Yunani Graphein yang berarti menulis atau menggambar. Desain grafis merupakan seni yang mempunyai kedekatan dengan keindahan atau estetika. Keindahan merupakan kebutuhan dari setiap orang karena mengandung nilai yang subjektif, maka dari itu kualitas rasa seni setiap orang berbeda beda (Kusrianto, 2007). Menurut Kusrianto juga dalam menghasilkan sebuah karya visual desain grafis yang menarik dan bernilai seni, ada beberapa unsur dan prinsip yang harus diperhatikan, antara lain:

1. Garis

Garis memiliki berbagai variasi diantaranya, garis yang lurus memiliki kesan kaku juga formal, garis yang lengkung mempunyai kesan lembut-luwes, garis yang zigzag memberi kesan keras-dinamis, garis yang tidak beraturan memberi kesan fleksibel serta tidak formal. Tipe garis horizontal memiliki kesan pasif, tenang dan damai. Sedangkan garis vertikal memiliki kesan stabil, gagah, dan elegan. Sementara garis diagonal memiliki kesan aktif, dinamis, bergerak dan menarik perhatian (Supriyono, 2010)

2. Ruang

Ruang merupakan jarak antara satu bentuk dengan bentuk yang lainnya, yang pada desain grafis biasanya dapat dijadikan sebagai unsur pemberi efek estetika desain. Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antar objek berunsur titik, garis, bidang, dan warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti. Ruang menjadi pengembangan bidang yang menjadi bidang lain, tetapi tidak hanya sekadar bidang baru. Ruang harus memiliki dimensi sehingga melahirkan berat/massa pada bidang baru yang disebut ruang

3. Tekstur

Tekstur adalah nilai halus dan kasar sebuah benda atau juga bisa disebut nilai raba, (Supriyono, 2010). Tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda. Tekstur merupakan unsur yang memperlihatkan permukaan bahan atau material yang sengaja disusun, dibuat dan dihadirkan untuk mencapai bentuk rupa yang baik dalam bentuk nyata ataupun semu. Penggunaan tekstur untuk desain grafis sering diaplikasikan sebagai latar dari desain yang disebut background. Tekstur sering digunakan sebagai pengatur keseimbangan dan kontras, (Supriyono, 2010). Tekstur pula merupakan salah satu unsur seni yang mempunyai kesan unik karena membuat dua indera yaitu raba dan visual aktif bersamaan. Tekstur dapat berukuran kecil untuk menekankan 2D sebagai permukaan hiasan atau dapat berukuran besar untuk memberi kesan raba pada 3D.

4. Gelap-Terang

Gelap-terang adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan permainan baru dalam bentuk ranah/lingkup arsir. Dari penambahan elemen arsir tersebut (biasanya adalah efek gradasi), bentuk yang dikembangkan akan memiliki nuansa realistik yang diambil dari prinsip jatuhnya unsur gelap-terang pada sebuah benda bila terkena sumber cahaya. Hasil dari komponen terang-bayang ini berperan sebagai ilustrasi utama (berdasarkan nilai realistiknya), tetapi tidak menutup kemungkinan pula dapat berdiri sebagai bagian dari komunikasi yang kreatif (Supriyono, 2010).

5. Warna

Warna dapat membantu menciptakan mood dan membuat teks lebih menarik perhatian paling utama. Contohnya, desain publikasi yang menggunakan warna-warna soft dapat menyampaikan kesan lembut, tenang dan romantis. Warna-warna kuat dan kontras dapat memberikan kesan dinamis cenderung meriah. Supriyono (2010) mengatakan bahwa berdasarkan hue (spektrum warna) warna dibagi menjadi 3 golongan. Warna ditimbulkan oleh perbedaan kualitas cahaya yang direfleksikan atau dipancarkan oleh obyek. Pada saat kita melihat warna, sebenarnya kita melihat gelombang cahaya yang dipantulkan atau dipancarkan oleh obyek yang kita lihat. Sama seperti bentuk, warna memberikan kesan pesan yang lebih sangat mendalam.

6. Keseimbangan

Keseimbangan atau balance merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa. Keseimbangan dapat dibagi menjadi 2 macam, yaitu: Keseimbangan Nyata (Formal Balance) dan Keseimbangan Tak Nyata (Informal Balance) (Kusrianto, 2007).

Dalam ilmu dasar desain, bentuk keseimbangan terbagi 2 macam yaitu Simetris (symmetric) dan Asimetris (asymmetric).

7. Kesatuan

Kesatuan adalah prinsip desain yang diartikan sebagai keteraturan di antara unsur-unsur desain lainnya. Penggabungan elemen-elemen unsur-unsur desain dengan memperhatikan keseimbangan, irama, perbandingan, dan semuanya dalam suatu komposisi yang utuh agar nikmat untuk dipandang. Semua hal yang membentuk suatu rancangan harus ada hubungannya satu sama lain dengan seluruh rancangan sehingga memberi kesan menjadi satu (hubungan/ikatan antara unsur-unsur yang satu dengan yang lainnya sebagai suatu bentuk yang tak dapat dipisahkan) (Supriyono, 2010).

8. Proporsi

Suatu perbandingan antara suatu unsur / materi yang satu dengan yang lain berhubungan dengan ukuran dan bentuk bidang yang akan disusun untuk menunjukkan ukuran perbandingan bagian-bagian atau keseluruhan antara serangkaian unsur yang dikomposisikan. Perbandingan merupakan salah satu prinsip yang menentukan baik-tidaknya suatu komposisi /struktur /susunan, dan seterusnya dalam mewujudkan bentuk, bisa merupakan perbandingan ukuran, perbandingan posisi, ataupun perbandingan ruang (space) yang berelasi dengan satuan ukuran: panjang, lebar, dan tinggi.

9. Kontras

Kontras adalah prinsip desain yang penting karena memungkinkan kita untuk menarik elemen-elemen terpenting pada desain dan memberikannya penekanan. Kontras terjadi ketika dua elemen desain bertentangan satu sama lain, misalnya: warna hitam dan putih, kotak dan bulat, titik dan garis, tebal dan tipis, modern dan tradisional (Supriyono, 2010). Dengan kekontrasan desain, kita bisa memandu mata audiens menuju kebagian terpenting dari desain dan membantu mengatur informasi lebih mudah.

METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran tutorial Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 3 Tondano. Metode yang digunakan dalam Pengembangan Media Pembelajaran ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dimana metode ini memiliki 6 tahapan yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution.

Alat dan Bahan

1. Alat

Hardware:

- Laptop Lenovo Processor Intel(R) Core(TM) i3-4010U CPU @ 1.70GHz, RAM 2.00 GB 64-bit Operating System, x64-based processor
- Keyboard
- Mouse

Software:

- Adobe Flash CS6
- Adobe PhotoShop CS6

- Adobe Illustrator CS6
- Adobe Premiere Pro CS6

2. Bahan Penelitian

Bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- Sumber-Sumber tertulis baik cetak maupun elektronik
- Video-Video Tutorial

Tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran.

I. Konsep (Concept)

Tahap konsep adalah tahap awal dari siklus MDLC. Pada tahap ini dimulai dengan menentukan tujuan dari pembuatan media pembelajaran serta memilih pengguna dari media tersebut. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran yaitu untuk mempermudah siswa dan guru dalam mempelajari Desain Grafis di kelas Desain Komunikasi Visual (DKV).

II. Perancangan (Design)

Konsep yang telah matang akan mempermudah dalam menggambarkan apa yang harus dilakukan. Tujuan pada tahap perancangan adalah membuat spesifikasi secara detail tentang arsitektur dari program, tampilan dan kebutuhan, serta gaya. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga ditahap berikutnya tidak dibutuhkan lagi hanya menggunakan keputusan yang telah ditentukan pada tahap ini. Meski pun pada praktiknya pengerjaan pada tahap awal masih akan sering mengalami penambahan atau pengurangan dibagian aplikasi atau perubahan lainnya. Pada tahap ini storyboard digunakan untuk menggambarkan deskripsi dari tiap scene dengan memasukkan semua objek multimedia serta tautan ke scene lainnya.

III. Pengumpulan data (Material Collecting)

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar, foto, animasi, video, audio, serta teks baik yang sudah jadi ataupun yang masih perlu dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan yang ada. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

IV. Pembuatan (Assembly)

Tahap assembly adalah tahap pembuatan keseluruhan bahan multimedia. Aplikasi yang akan dibuat didasarkan pada tahap design, seperti storyboard, bagan alir, dan/atau struktur navigasi.

V. Pengujian (Testing)

Tahap pengujian dilakukan agar memastikan bahwa hasil dari pembuatan aplikasi multimedia sesuai dengan rencana. Terdapat dua jenis pengujian yang digunakan yaitu pengujian alpha dan pengujian beta. Pengujian alpha menampilkan tiap halaman dengan fungsi tombol serta suara yang dihasilkan. Jika lolos pada pengujian alpha maka dilanjutkan dengan pengujian beta. Pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan oleh pengguna dengan membuat kuisisioner dari aplikasi yang dibuat.

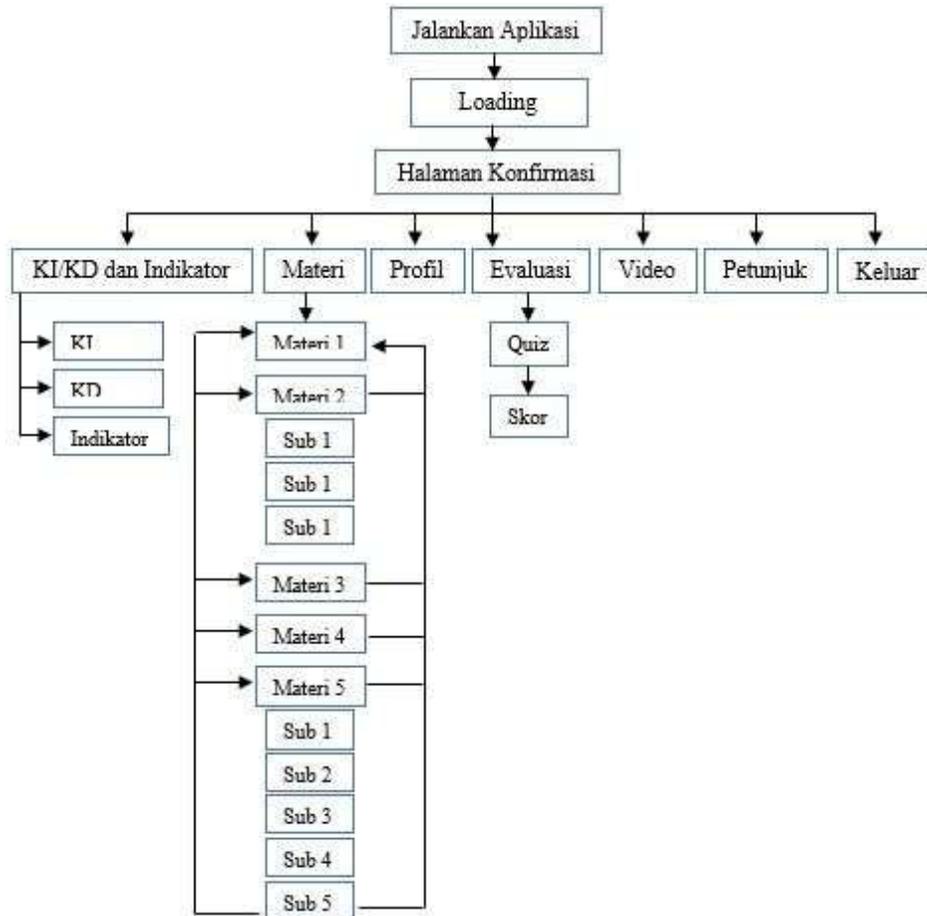
VI. Distribusi (Distribution)

Tahap ini merupakan tahap akhir dalam pengembangan multimedia. Distribusi dapat dilakukan setelah aplikasi dinyatakan layak untuk digunakan. Pada tahap ini aplikasi

akan disimpan dalam sebuah media penyimpanan seperti pada CD, mobile atau dalam situs web. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi. Evaluasi sangat dibutuhkan untuk mengembangkan produk yang telah dibuat agar menjadi lebih baik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

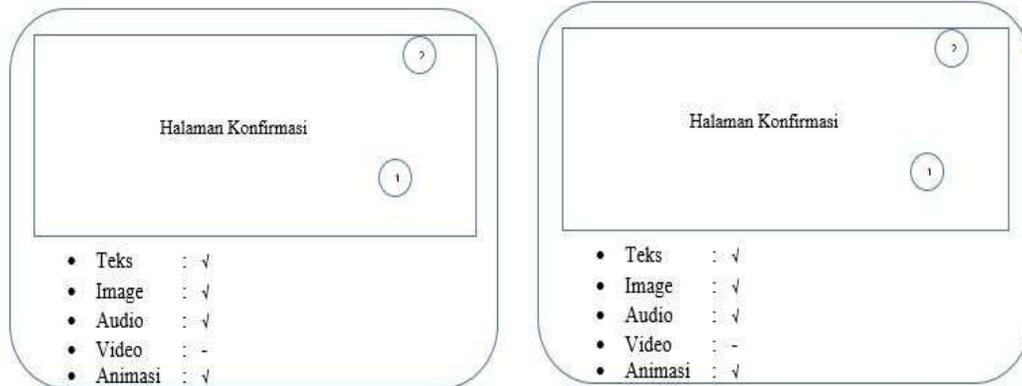
1. *Concept* (Konsep)



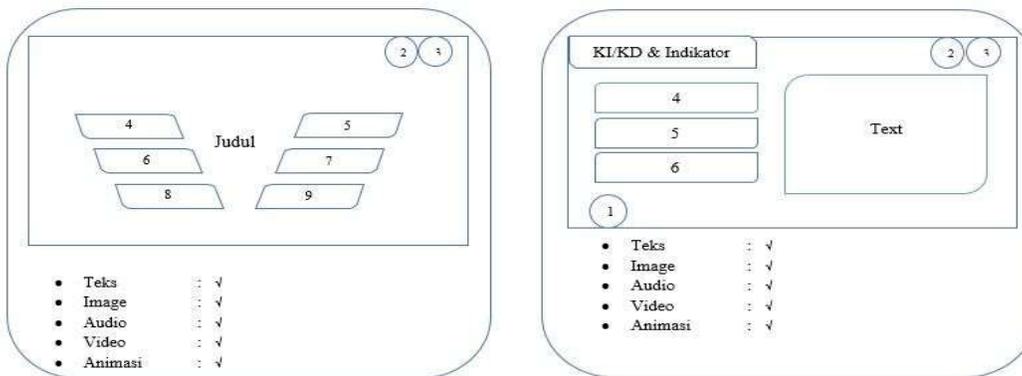
Gambar 1. Hierarki Menu Aplikasi

2. Design (Desain)

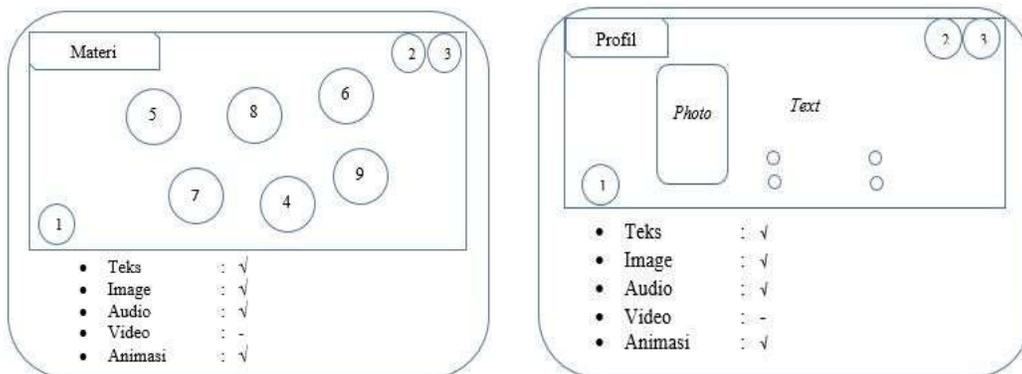
Berikut adalah rancangan dari media pembelajaran yang dibuat.



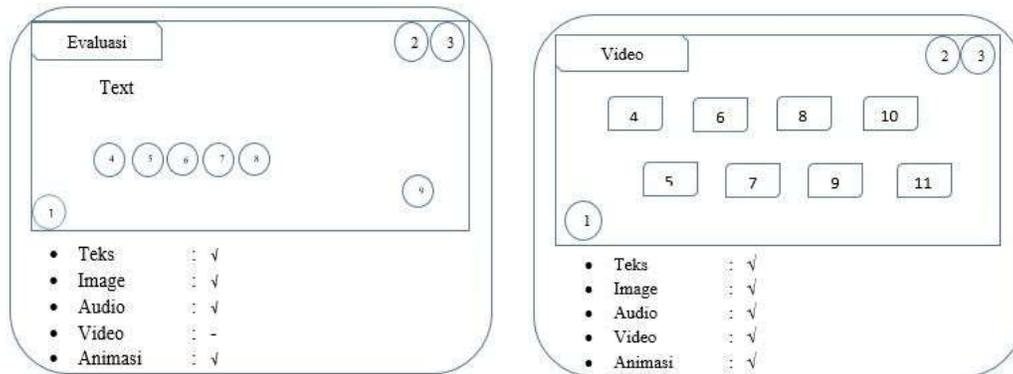
Gambar 2. Rancangan Halaman Loading dan Halaman Konfirmasi



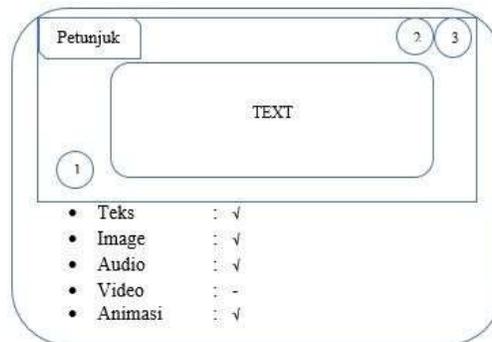
Gambar 3. Rancangan Halaman Menu Utama dan Halaman KI/KD & Indikator



Gambar 4. Rancangan Halaman Materi dan Profil



Gambar 5. Rancangan Halaman Evaluasi dan Halaman Video



Gambar 6. Rancangan Halaman Petunjuk

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Data)

Berikut adalah data yang diperoleh :

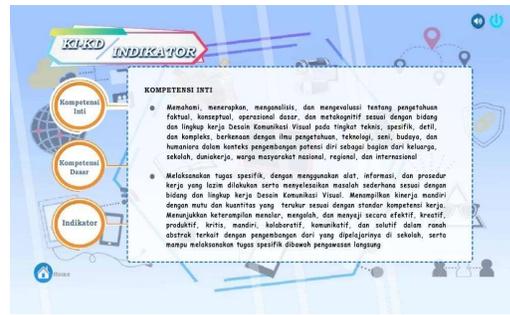
1. Bahan untuk pembuatan aplikasi media pembelajaran yang bersumber dari internet : Gambar – gambar, Button / Button Sound, Icon / *Clip art*, Background, Video Pembelajaran
2. Bahan untuk media pembelajaran
 - a. Silabus K13 Revisi
 - b. Materi dan soal yang akan disajikan

4. *Assembly* (Pembuatan)

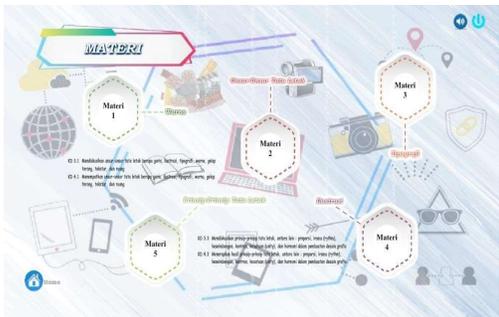
Berikut adalah tampilan dari hasil pembuatan aplikasi media pembelajaran
Desain Komunikasi Visual :



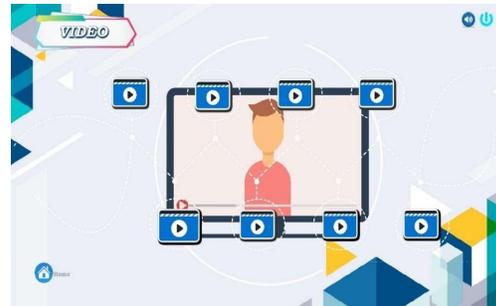
Gambar 7. Tampilan Halaman Loading dan Halaman Konfirmasi



Gambar 8. Tampilan Halaman Menu Utama dan Halaman KI/KD & Indikator



Gambar 9. Tampilan Halaman Materi dan Halaman Profil



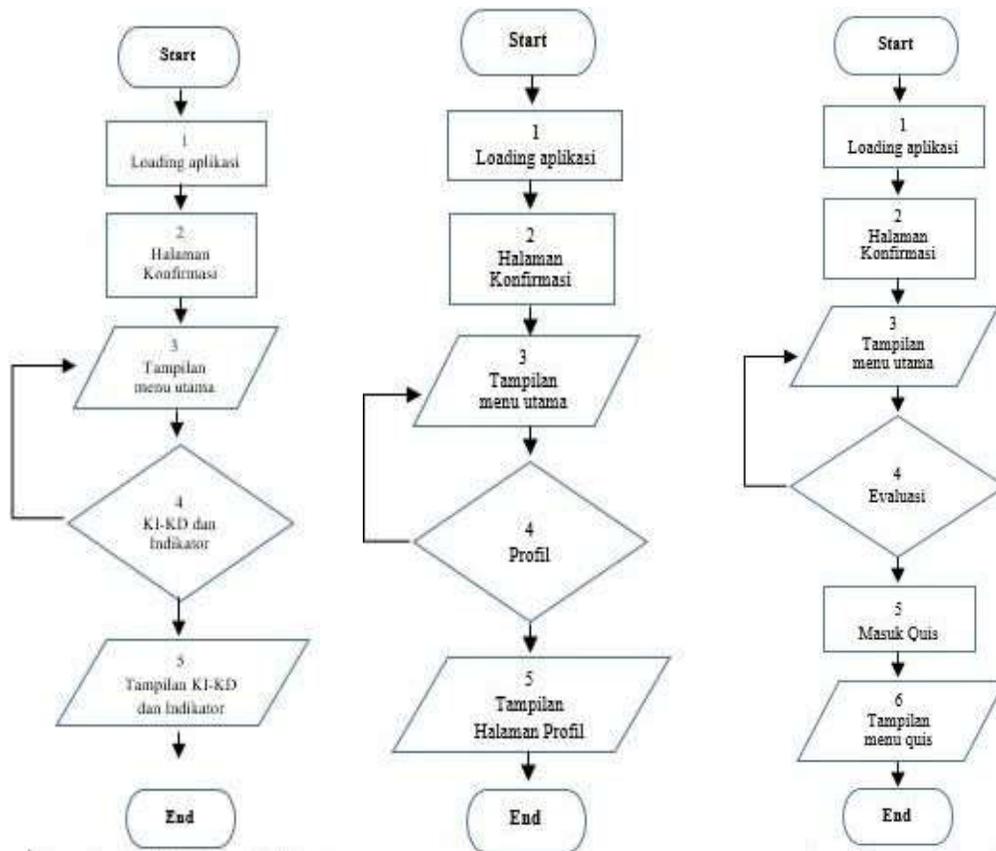
Gambar 10. Tampilan Halaman Materi dan Halaman Video



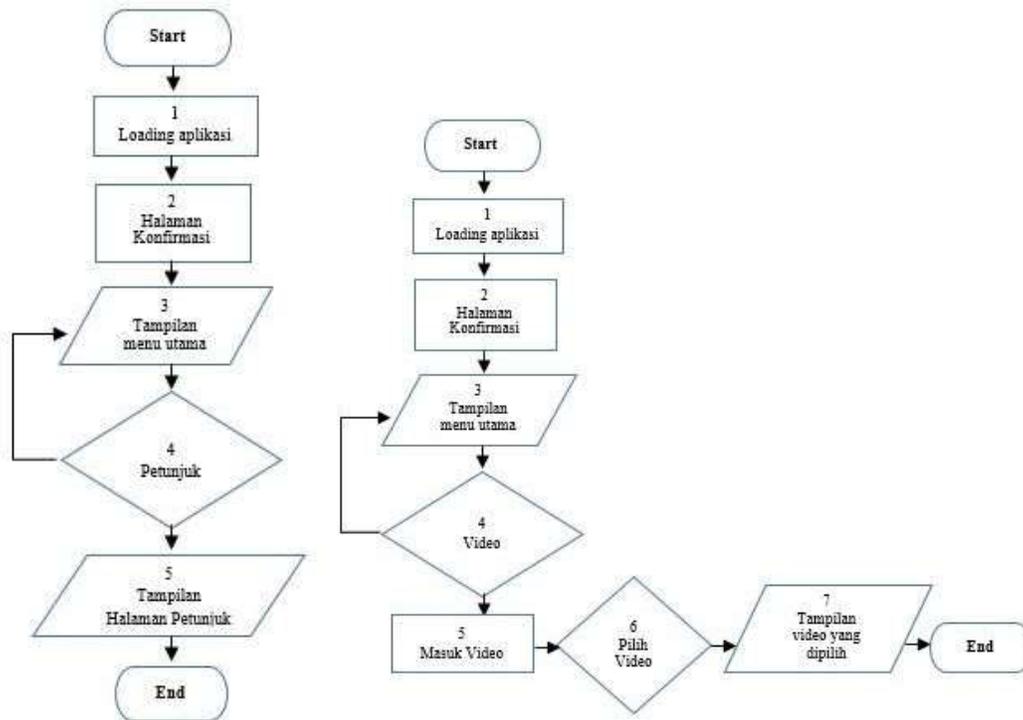
Gambar 11. Tampilan Halaman Petunjuk

5. Testing (Pengujian)

Developer Test Pengujian ini menggunakan metode pengujian *white box* dengan teknik pengujian *Cyclomatic Complexity*. Dalam teknik *Cyclomatic Complexity* merupakan suatu sistem pengukuran yang dalam pengujiannya menggunakan *flowchart diagram* untuk melihat beberapa kasus pengujian dalam aplikasi media pembelajaran yang dibuat.



Gambar 12. Flowchart KI-KD dan Indikator, Flowchart Profil, dan Flowchart Evaluasi



Gambar 13. Flowchart Petunjuk dan Flowchart Video Pembelajaran.

Pengujian terakhir dilakukan oleh pengguna aplikasi media pembelajaran ini agar diketahui apakah aplikasi tersebut layak digunakan atau tidak. Pengujian yang dilakukan menggunakan metode *black box*. Aplikasi media pembelajaran ini diujicobakan kepada Ahli Media, Ahli Materi dan Siswa di SMK Negeri 3 Tondano.

6. *Distribution (Distribusi)*

Distribusi adalah tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Aplikasi ini disimpan dalam bentuk format *.exe*. Setelah melakukan penyimpanan, maka aplikasi sudah boleh digunakan oleh pengguna yaitu, siswa-siswi dan guru mata pelajaran desain komunikasi visual yang ada di SMK Negeri 3 Tondano.

KESIMPULAN

Adapun aplikasi media pembelajaran ini dibuat semenarik mungkin agar dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Aplikasi ini menampilkan beberapa elemen yang terdapat dalam multimedia berupa gambar, teks, audio, video, dan animasi demi tercapainya aplikasi media pembelajaran yang mudah untuk dipahami oleh siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dari siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kepada Alfrina Mewengkang, S.kom., M.Eng, selaku Ketua Jurusan PTIK Fakultas Teknik UNIMA, Dr. Luckie Sojow M.Pd selaku pembimbing I dan Daniel R. Kaparang, S.Kom, M.Cs, selaku pembimbing II yang banyak membantu dan memberi saran dalam proses pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Asyhar, R. (2012). Kreatif mengembangkan media pembelajaran.
- Kusrianto, A. (2007). Pengantar desain komunikasi visual.
- Rusman, D. K., & Riyana, C. (2011). Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Bandung: Rajawali Pers.
- Sihombing, D. (2001). Tipografi dalam desain grafis. Gramedia Pustaka Utama.
- Supriyono, R. (2010). Desain komunikasi visual teori dan aplikasi. Yogyakarta: Andi.
- Sutopo, A. H. (2012). Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu, 131-134.
- Wibowo, I. T. (2015). Belajar Desain Grafis. Yogyakarta: Notebook