

## PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KRIYA KERAMIK SMK NEGERI 3 GOWA

Dody Herianto.S, Agussalim Djirong, Aswar  
Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar  
[dodiherianto027@gmail.com](mailto:dodiherianto027@gmail.com), [Agussalim.djirong@unm.ac.id](mailto:Agussalim.djirong@unm.ac.id), [aswarcadikong@gmail.com](mailto:aswarcadikong@gmail.com)

### Abstrak

Jurusan Kriya Keramik didirikan pada tahun 1986 di SMK 2 Somba Opu, Kabupaten Gowa. Seiring berjalannya waktu nama SMK Negeri 2 Somba Opu telah dirubah namanya menjadi SMK Negeri 3 Gowa. Jurusan Kriya Keramik juga berganti nama menjadi jurusan Desain dan Produksi Kriya Keramik, dengan visi “ Menghasilkan siswa yang siap bekerja didunia industri keramik dan usaha mandiri”.

Pada media pembelajaran yang diterapkan Jurusan Kriya Keramik. Guru yang mengajar di Jurusan tersebut masih menggunakan buku materi kriya keramik sebagai fasilitas untuk mengajarkan kepada siswa di kelas teori jurusan kriya keramik yang ada di SMK Negeri 3 Gowa, sehingga para siswa kurang mampu untuk menanggapi apa yang dijelaskan oleh guru. Oleh karenanya Penulis membuat perancangan media pembelajaran interaktif kriya keramik yang di buat ini selain untuk tugas akhir, cocok untuk diterapkan dan dikembangkan di jurusan kriya keramik agar siswa dapat memperhatikan dengan jelas apa yang di presentasikan Guru-guru yang ada di jurusan kriya keramik ini dan siswa mampu memahami materi pembelajaran dengan baik. Sebelum memulai mengerjakan media perancangan, penulis melakukan penelitian atau pengumpulan data dengan beberapa teknik yang dilakukan yaitu, penelusuran/kajian pustaka, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menghadirkan suasana baru dalam proses pembelajaran, pengenalan dan pengolahan atau pembuatan keramik dan memudahkan guru dalam memaparkan mater-materi dasar keramik serta diharapkan siswa memahami materi.

Kata Kunci : Kriya keramik, Media pembelajaran, komputer, Aplikasi

### Abstract

*The Ceramics Craft Department was established in 1986 at Somba Opu Vocational School 2, Gowa Regency. Over time the name of SMK Negeri 2 Somba Opu was changed to SMK Negeri 3 Gowa. The Ceramics Craft Department also changed its name to the Ceramics Craft Design and Production department, with the vision of "Producing students who are ready to work in the ceramics industry and independent business".*

*On the learning media applied by the Department of Ceramics. Teachers who teach in the Department still use ceramic craft material books as a facility to teach students in the theoretical class of ceramics craft courses at Gowa Vocational High School 3, so that students are less able to respond to what is explained by the teacher. Therefore, the author makes the design of interactive ceramic craft learning media that are made in addition to the final project, suitable to be applied and developed in the ceramic craft department so that students can pay close attention to what is presented by the teachers in the ceramic craft department and students able to understand learning material well. Before starting to work on the design media, the authors conducted research or data collection with several techniques carried out namely, searching / reviewing the literature, observation, interviews, and documentation.*

*Interactive multimedia-based learning media presents a new atmosphere in the learning process, the introduction and processing or manufacturing of ceramics and makes it easier for teachers to explain the basic material of ceramics and students are expected to understand the material.*

*Keywords: Ceramic crafts, learning media, computers, applications.*

## 1. PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan suatu metode pembelajaran dapat diterapkan dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif berbasis aplikasi *adobe flash*. Salah satu alat pembelajaran yang dikembangkan sekarang ini adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran yang interaktif. Perkembangan teknologi komputer terutama dalam penerapan proses belajar mengajar di Sekolah dapat meningkatkan semangat siswa dan siswi pada saat belajar di kelas maupun di tempat yang lain.

Media Pembelajaran pada dasarnya merupakan fasilitas penunjang siswa dengan menggunakan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk bantuan yang di berikan Guru agar dapat terjadi proses transfer ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap (moral) dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, Media pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik dan mudah untuk memahami penjelasan dari guru.

Jurusan Kriya Keramik didirikan pada tahun 1986 di SMK 2 Somba Opu, Kabupaten Gowa. Seiring berjalannya waktu nama SMK Negeri 2 Somba Opu telah dirubah namanya menjadi SMK Negeri 3 Gowa. Jurusan Kriya Keramik juga berganti nama menjadi jurusan Desain dan Produksi Kriya Keramik, dengan visi “Menghasilkan siswa yang siap bekerja didunia industri keramik dan usaha mandiri”.

Pada media pembelajaran yang diterapkan Jurusan Kriya Keramik. Guru yang mengajar di Jurusan tersebut masih menggunakan buku materi kriya keramik sebagai fasilitas untuk mengajarkan kepada siswa di kelas teori jurusan kriya keramik yang ada di SMK Negeri 3 Gowa, sehingga

para siswa kurang mampu untuk menanggapi apa yang dijelaskan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis terdorong untuk membuat media pembelajaran interaktif untuk kriya keramik di SMK Negeri 3 Gowa. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi kriya keramik, sehingga yang menjadi target dari pembelajaran bisa tercapai secara maksimal, serta media pembelajaran interaktif yang menarik dan tidak membosankan.

Tujuan perancangan media pembelajaran interaktif Jurusan Desain dan Produksi Kriya Keramik berbasis komputer ialah merancang dan membuat media pembelajaran untuk jurusan Desain dan Produksi Kriya Keramik berbasis komputer yang menarik dan inofatif serta tidak membosankan para siswa dan siswi pada saat proses belajar mengajar dengan menggunakan aplikasi *adobe flash*, serta di harapkan media pembelajaran interaktif kriya dapat di gunakan untuk umum.

Perancangan media pembelajaran interaktif kriya keramik berbasis multimedia di utamakan untuk guru dan siswa jurusan kriya keramik agar mudah mempresentasikan materi. Ruang lingkup yang akan dibahas dan dijadikan referensi untuk pencarian data pada tugas akhir ini yaitu materi guru kriya keramik, buku, artikel dan internet.

Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan

mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Gagne dan Briggs (1979:3) Istilah “pembelajaran” sama dengan “instruction atau “pengajaran”. Pengajaran mempunyai arti cara mengajar atau mengajarkan. (Purwadinata, 1967:22). Dengan demikian pengajaran diartikan sama dengan perbuatan belajar (oleh siswa) dan Mengajar (oleh guru). Kegiatan belajar mengajar adalah satu kesatuan dari dua kegiatan yang searah.

Keramik pada awalnya berasal dari bahasa Yunani, *keramikos*, yang artinya suatu bentuk dari tanah liat yang telah mengalami proses pembakaran. Kamus dan *ensiclopedia* tahun 1950-an mendefinisikan keramik sebagai suatu hasil seni dan teknologi untuk menghasilkan barang dari tanah liat yang dibakar seperti gerabah, genteng, porselin, dan sebagainya. Tetapi saat ini tidak semua keramik berasal dari tanah liat. Definisi pengertian keramik terbaru mencakup semua bahan bukan logam dan anorganik yang berbentuk padat (Yusuf, 1998;2).

Suatu produk berupa benda keramik bila ditelusuri merupakan suatu hasil dari berbagai macam proses yang dimulai dari proses penelitian bahan mentah, proses pembuatan dan pengolahan bahan baku, proses pembentukan, proses pembakaran, proses pengglasiran dan proses dekorasi. Adanya suatu produk keramik karena didukung oleh faktor : kebutuhan/fungsi, bahan, teknologi, modal, daya kreasi



**Gambar 1.** Beberapa Keramik yang Dibakar

Proses pembentukan benda keramik dengan teknik putar memerlukan kemampuan mengoperasikan alat, menggunakan alat bantu, menyiapkan bahan, dan menguasai keteknikan dasar. Kemampuan-kemampuan tersebut harus benar-benar dikuasai sebelum melaksanakan pengembangan bentuk benda keramik.

Teknik putar centering biasanya dilakukan untuk membuat benda keramik dengan ukuran yang terbatas. Teknik ini dilakukan dengan membentuk benda keramik di atas meja putar dengan sekali putar, atau juga bisa menggabungkan dari beberapa hasil putaran. Produk yang dihasilkan berupa: mangkok, piring, cawan, vas bunga, pot, casserole, botol, tea set, mug, cangkir, wadah bertutup, dan sebagainya.



**Gambar 2.** Alat Putar Manual

Dekorasi merupakan unsur hiasan atau bagian yang fungsinya sebagai penghias untuk memperindah penampilan suatu benda. Penampilan unsur penghias ini sangatlah tidak terbatas, misalnya hanya bentuk yang rumit saja, tetapi yang sederhana pun dapat merupakan hiasan yang menarik, semuanya tergantung kreativitas dan kepekaan rasa estetis pencipta dan juga penikmatnya. Dalam keramik misalnya unsur pijitan, jejak tangan yang ritmis dapat merupakan unsur penghias yang orisinal dan menarik bila dikomposisikan dan ditempatkan pada posisi yang tepat.



**Gambar 3.** Dekorasi Keramik Teknik Ukir

Glasir merupakan bahan yang digunakan untuk melapisi benda keramik, untuk memperoleh hasil yang memuaskan glasir perlu dipersiapkan dengan baik. Pemahaman tentang jenis, sifat dan fungsi bahan-bahan glasir, pewarna glasir, resep glasir dan temperatur bakarnya serta hasil pembakaran glasir sangat penting karena resep glasir sangat banyak jenisnya dan masing-masing mempunyai karakteristik yang berbeda.



**Gambar 4.** Keramik dengan Teknik Semprot

Tungku pembakaran atau *kiln* adalah suatu tempat/ruangan dari batu bata tahan api yang dapat dipanaskan dengan bahan bakar atau listrik dan dipergunakan untuk membakar benda-benda keramik. Fungsi tungku pembakaran adalah untuk membakar benda-benda keramik yang disusun di dalamnya dan dibakar dengan menggunakan bahan bakar khusus (kayu, batu bara, minyak, gas, atau listrik) sampai

semua panas menyebar dan membakar semua yang ada di dalam tungku itu. Pembakaran atau radiasi panas berlangsung di dalam tungku atau di bawah ruang bakar dan kelebihan asap keluar melalui saluran api atau cerobong tungku. Sirkulasi panas harus dibiarkan secara merata dan bebas di sekeliling benda pada saat dibakar.



**Gambar 5.** Tungku pembakaran gas

## 2. METODE PENELITIAN PERANCANGAN

### 2.1 Penelusuran/ Kajian Pustaka

Menggunakan Internet, buku, artikel atau majalah membahas tentang materi media pembelajaran interaktif Kriya Keramik. Data yang diperoleh tersebut memudahkan penulis untuk melaksanakan penelitian di Jurusan Kriya Keramik SMK Negeri 3 Gowa.

### 2.2 Observasi

Dalam metode observasi ini, peneliti menggunakan teknik observasi partisipatif atau partisipan pasif, artinya peneliti hanya berperan sebagai pengamat saja tanpa ikut ambil bagian atau melibatkan diri dalam pelaksanaannya.

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan..

Penulis telah melakukan observasi untuk mendapatkan data awal susnan materi

– materi media pembelajaran kriya keramik di SMK Negeri 3 Gowa untuk melengkapi Tugas Akhir yang akan dibuat oleh penulis. Observasi dilakukan pada hari Senin, 4 Maret 2019 di SMK Negeri 3 Gowa, Sungguminasa.

### 2.3 Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam mana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan narasumber. Pengumpulan data dengan melakukan wawancara dan mengajukan pertanyaan kepada Guru dan Siswa jurusan Keramik. Guru jurusan desain produk keramik di SMK Negeri 3 Gowa yang telah penulis wawancarai yaitu Bapak Syahrul S.Pd, beliau mengungkapkan bahwa guru yang mengajar masih menggunakan papan tulis (manual) untuk mengajarkan materi pembelajaran jurusan, oleh karenanya diharapkan media pembelajaran interaktif ini cocok untuk diterapkan dan dikembangkan di jurusan desain dan produk keramik agar siswa dapat memperhatikan dengan jelas apa yang dipresentasikan guru dan siswa mampu memahami materi pembelajaran dengan baik. Wawancara ini dilakukan pada hari Senin, 4 Maret 2019 di SMK Negeri 3 Gowa, Sungguminasa. Dan penulis juga melakukan wawancara ke beberapa siswa/siswi di kriya keramik.

### 2.4 Dokumentasi

Dokumentasi dimaksudkan adalah dengan penelitian historis/dokumenter yang dilakukan dengan mengumpulkan dokumen dengan menelusuri, memotret, dan sejenisnya. Dokumentasi ini berupa buku, gambar, foto, arsip, dan lain-lain yang bisa diperoleh.



Gambar 6. Suasana Belajar mengajar

### 2.5 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu peneliti sebagai instrumen juga harus “divalidasi” seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan. Validasi terhadap peneliti sebagai instrumen meliputi validasi terhadap pemahaman metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki obyek penelitian, baik secara akademik maupun logistiknya. Peneliti kualitatif sebagai human instrument, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulannya atas temuannya. Kemudian peneliti menggunakan Kamera, laptop, buku, handphone sebagai instrument penunjang.

### 2.6 Analisa Target Audiens

Sasaran perancangan ditujukan untuk Guru Kriya Keramik. Yang menjadi subjek pengguna media pastinya adalah Siswa dan Siswi di jurusan Kriya Keramik yang dipresentasikan langsung oleh guru tentang materi yang ingin dibawakan. Berikut karakteristik target audience:

Berada di Sekolah SMK Negeri 3 Gowa, Kecamatan Somba Opu, Kota Sungguminasa, Kabupaten Gowa. Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia.

1. Guru Jurusan Kriya Keramik
2. Usia 14 – 40 Tahun
3. Laki – laki dan Perempuan
4. Pekerjaan / Profesi : Orang Tua, Guru, Siswa & Siswi

Mengikuti tren perkembangan teknologi dan perkembangan zaman/ era global. Maka guru harus merubah pola media pembelajaran yang lebih nyaman, agar Siswa dan Siswa tidak merasa jenuh dan bosan.

### 2.7 Visual Branding

Perancangan media pembelajaran interaktif kriya keramik ini, lebih menekankan materi-materi dasar proses pembuatan keramik beserta dengan alat-alat yang di gunakan,

Beberapa materi yang disampaikan, antara lain :

1. Pengenalan produk desain keramik
2. Pembentukan teknik handbuilding
3. Pembentukan teknik putar
4. Dekorasi benda keramik
5. Pengglasiran keramik
6. Pembakaran keramik

### 2.8 Tujuan Komunikasi

Hasil dari penelitian yang dilakukan penulis, terdapat bahwa proses pemaparan materi yang di gunakan oleh Guru masih sangat minim, sehingga siswa tidak fokus dengan apa yang di jelaskan oleh guru. Karena itu media pembelajaran interaktif yang dibuat penulis dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan di Sekolah dan siswa tidak merasa bosan diruangan.

### 2.9 Strategi Visual

Strategi Visual yang di persiapan untuk perancangan media pembelajaran

intraktif kriya keramik ini, yaitu Tampilan Visual, Tipografi, Serta Warna, agar perancangan ini dapat berhasil sesuai yang di harapkan target *audience*.

### 2.10 Tampilan Visual

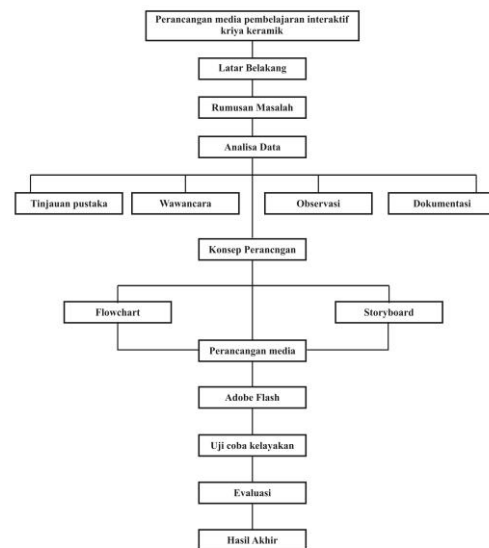
Untuk semakin meningkatkan minat belajar siswa diperlukan tampilan visual yang menarik dengan menggunakan tampilan visual yang banyak diminati oleh remaja sekarang ini.

Tampilan visual yang digunakan mengikuti tren sekarang dengan gaya yang sederhana namun menarik dilihat dan tidak membosankan, serta gaya visual ini tidak monoton.

### 2.11 Perencanaan Media

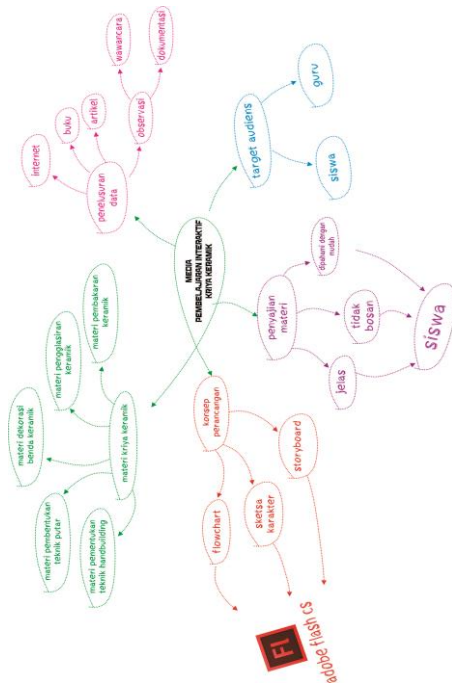
Pada perancangan Media Pembelajaran Interaktif Kriya Keramik ini menggunakan komputer dengan aplikasi adobe flash sebagai media utama, kegunaan aplikasi ini sangat kuat untuk membantu proses belajar mengajar serta memaparkan materi yang disampaikan guru. Adapun media pendukungnya *Usb, Flat Tv, Kabel HDTV*, serta media promosi yaitu, Baju Kaos, Banner, Stiker, dan Mug..

### 2.12 Alur Perancangan



Gambar 7. Alur Perancangan

## 2.14 Mind Mapping



## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Konsep Desain

Desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses proses pemikiran dan merupakan wujud dari sebuah konsep seorang perancang. Pengertian konsep menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah idea tau pengertian yang diabstraksikan dari peristiwa konkrit. Maka dari itu konsep merupakan ide dasar dari sebuah pemikiran, sehingga masih bersifat abstrak dan tidak dapat dilihat secara fisik, namun dapat dirasakan keberadaannya. Konsep desain dapat diartikan sebagai ide dasar dari suatu pemikiran yang melandasi proses perancangan sebuah desain.

Pada konsep desain perancangan Media Pembelajaran Interaktif Kriya

Keramik ini penulis menggunakan aplikasi *Adobe Flash* sebagai media yang membantu untuk perancangan ini. Namun, sebelum memasuki aplikasi tersebut perlu adanya observasi yang berguna untuk mencari pokok masalah serta memudahkan untuk mengerjakan perancangan ini.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menghadirkan suasana baru dalam proses pembelajaran, pengenalan dan pengolahan atau pembuatan keramik yang ada di Jurusan Desain dan Produksi Kriya Keramik. Mampu untuk membuat para siswa dan siswi semangat dalam proses belajar.

### 3.2 Objek/ Materi Komunikasi

Dalam perancangan Media Pembelajaran Interaktif Kriya Keramik berbasis adobe flash ini, materi – materi yang dimasukkan ke dalam aplikasi tersebut antara lain, Pengenalan Produk desain keramik sebagai materi pertama untuk mengenalkan kepada siswa siswi sebelum memasuki tahap materi selanjutnya, kemudian Teknik Handbuilding atau cara pengolahan tanah yang benar, Pembentukan Teknik Putar, Dekorasi Benda Keramik, Pengglasiran Keramik, dan Pembakaram Keramik sebagai materi akhir. Media Interaktif ini dibuat untuk memudahkan Siswa Siswi untuk memahami dengan jelas materi kriya keramik sebelum memulai tahap praktikum.

### 3.3 Strategi Komunikasi

Strategi Komunikasi ini bertujuan untuk memudahkan Guru untuk memaparkan materi-materi kriya keramik atau pesan yang disampaikan kepada Siswanya. Penggunaan aplikasi adobe flash dapat mempermudah Guru dan Siswa dalam proses belajar mengajar yang diinginkan dengan sebaiknya.

### 3.4 Perencanaan Media

**a. Media Utama**

Pada konsep perancangan Media Pembelajaran Interaktif Kriya Keramik ini, penggunaan Multimedia Interaktif sebagai media utama dengan berisikan materi-materi pengenalan, pengolahan atau pembuatan keramik.

Mater-materi yang masuk dalam media utama ini adalah Pengenalan produk desain keramik, pembentukan teknik handbuilding, pembentukan teknik putar, dekorasi benda keramik, pengglasiran keramik, pembakaran keramik. Memudahkan Guru untuk menyampaikan materi kepada siswa, serta siswa mampu memperhatikan penjelasan Guru. Untuk membuat Multimedia Interaktif dibutuhkan perangkat *hardwere* dan *softwere* yaitu Laptop / PC dengan Windows S7 system operation 32bt, serta menggunakan aplikasi Corel Draw X7 & adobe flash

**b. Media Pendukung**

Media Pendukung yang dibutuhkan untuk menampilkan hasil, media tersebut adalah sebagai berikut:

- (a) *USB card*
- (b) *Laptop*
- (c) *Speaker*

**c. Media Promosi**

Media Promosi dibutuhkan dalam membantu media utama agar *audience* memberikan perhatian lebih terhadap media utama. Berikut beberapa media promosi yang akan digunakan sebagai berikut :

**Tabel 1.** Media promosi dan kegunaan

Media Promosi	Kegunaan
Baju Kaos	Souvenir

Stiker	Souvenir
Mug	Souvenir
Poster A3	Souvenir
Banner	Pengenalan awal dan uraian informasi

**3.5 Konsep Kreatif**

Sumber inspirasi dalam membuat media pembelajaran interaktif adalah video media pembelajaran interaktif system starter (untuk SMK Otomotif). Media pembelajaran ini sangat sederhana namun menarik dilihat, serta tampilan visual yang mengikuti tren masa kini. Cocok untuk remaja atau Siswa Siswi disekolah.



**Gambar 9.** *Printscreen* Media Pembelajaran System Starter untuk SMK

Tipografi yang akan digunakan untuk media pembelajaran interaktif ini adalah font *Adobe Gothic* sebagai font utama dan font *Centuri Gothic* sebagai font pendukung, Font *Adobe Gothic* dipilih karena lebih cocok digunakan sebagai judul materi materi Media Interaktif, font ini kelihatan menonjol pada saat *audience* ingin membacanya.

Font Cambria :

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 1234567890



Font Calibri :

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

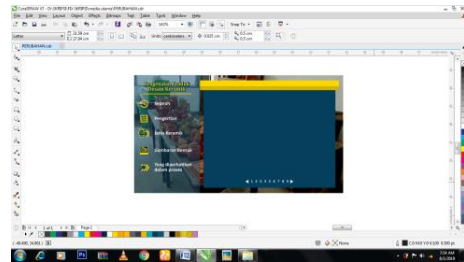
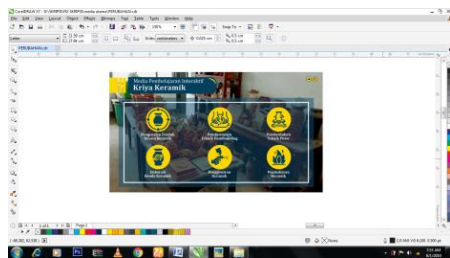
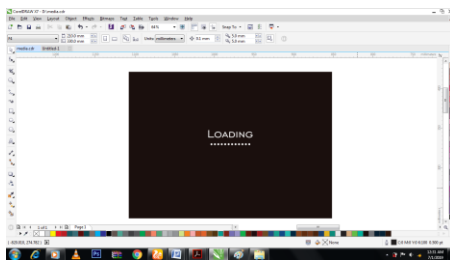
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Dari pemilihan font diatas dapat menggambarkan kesan yang ditampilkan, yaitu tipe huruf modern, sederhana, muda dikenal dan *readability* sehingga walau ditampilkan dalam ukuran apapun tetap sesuai fungsinya sebagai petunjuk.

### 3.6. Media Utama

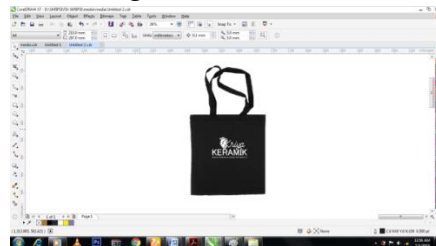
Tahapan selanjutnya merubah semua sket kasar / manual menjadi digital dengan bantuan *software corel draw x7*



Gambar 18. PrintScreen media utama

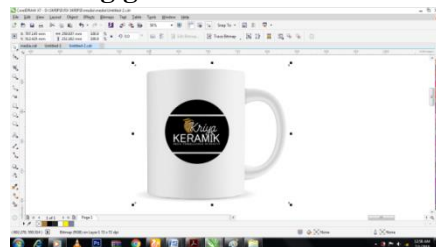
## 3.7. Media Pendukung

### a. Tote Bag



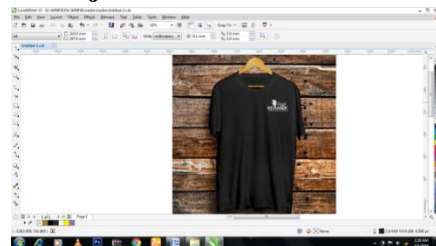
Gambar 19. PrintScreen Tote Bag

### b. Mug/gelas



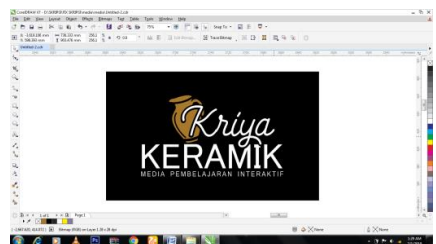
Gambar 20. PrintScreen Mug/gelas

### c. Baju Kaos



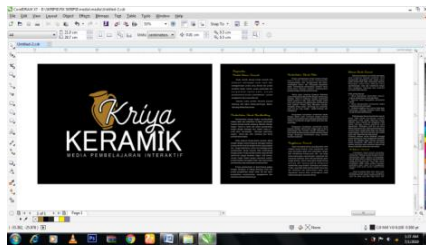
Gambar 21. PrintScreen Baju kaos

### d. Stiker



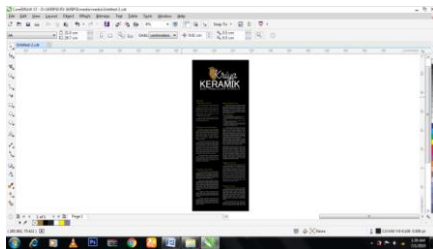
Gambar 22. PrintScreen stiker

e. Brosur



Gambar 23. PrintScreen brosur

f. Banner



Gambar 24. PrintScreen Banner

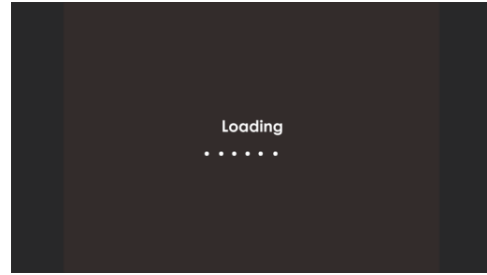
### 3.8. Deskripsi Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah media interaktif Kriya Keramik yang menggunakan aplikasi *adobe flash*.



Gambar 25. Ilustrasi Media

Media interaktif ini menyajikan 6 materi dasar-dasar Kriya Keramik yang ingin diajarkan kepada siswa agar lebih mudah dipahami. Media interaktif ini memiliki kapasitas / *size* 10.6 MB Berikut beberapa tampilan/scene media yang telah dirangkum adalah sebagai berikut :



Gambar 26. Tampilan awal Media



Gambar 27. Tampilan Judul



Gambar 28. Tampilan Menu



Gambar 29. Tampilan materi pengenalan produk desain keramik



Gambar 30. Tampilan materi pembentukan teknik handbuilding



**Gambar 31.** Tampilan materi pembentukan teknik putar

## 4. Kesimpulan dan Saran

### 4.1. Kesimpulan

Dari hasil perancangan media pembelajaran interaktif kriya keramik ini, maka diperoleh kesimpulan yakni:

Kebutuhan media belajar yang tidak hanya memperhatikan dari segi materi/topik namun juga dari segi komposisi (*composition*) yang dalam hal ini mengenai penggunaan warna, gaya desain, penggunaan jenis huruf (*font*), dan *layout* yang meskipun dengan *content* yang sederhana akan tetap menarik dan komunikatif.

Media yang dirancang terdiri dari materi – materi pembelajaran pengenalan dasar keramik, cara mengolah tanah liat, teknik untuk membentuk keramik, serta proses pembakaran dan glasir

### 4.2. Saran

Dalam perancangan media pembelajaran interaktif tentang materi materi kriya keramik ini masih belum sempurna dan masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu perlu dikembangkan dan penyempurnaan lebih lanjut. Adapun saran agar aplikasi ini lebih optimal dan lebih menarik adalah sebagai berikut.

Sebuah media pembelajaran untuk guru dan siswa tidak hanya menarik dari segi materi, namun tampilan dan cara penyajiannya juga sangat perlu diperhatikan.

Media interaktif yang dibuat belum bisa dioperasikan pada *smartphone* android

yang saat ini sudah banyak penggunanya, oleh sebab itu kedepannya dapat digunakan pada android maupun OS yang berbeda untuk mencakup khalayak yang lebih luas. Pengintegrasian dengan koneksi internet juga dapat dilakukan untuk kedepannya agar memudahkan *update* basis data untuk materi-materi lain

Bagi mahasiswa yang akan memprogramkan sebuah pembelajaran agar memperhatikan *target audience* dengan saksama, topik/materi yang akan disajikan, visualisasi, dan media yang akan digunakan.

## 5. Daftar Pustaka

- Arief, S. S. (1984). Media Pembelajaran, Pengertian, Pengembangan, Penempatan. Jakarta : Rajawali
- Agus Sachari & Yan Yan S. 2002. Sejarah dan Perkembangan desain & dunia kesenirupaan di Indonesia, Penerbit ITB. Bandung
- Ali, M. 1992. Strategi Penelitian Pendidikan Bandung : IKIP Bandung
- Ambar Astuti, Dra., MA.1997. Pengetahuan keramik. Yogyakarta: Gajah Mada *University Press*
- Christy, Geraldine & Pearch, Sara. 1992. *Stepbystep art school ceramics*. London: Hamlyn.

- Cosentino, Peter. 1998. *The encyclopedia of pottery techniques*. London: Quatro Publishing plc.
- Dadang, S. (2009). *Pengenalan Media Pembelajaran*. Pusat Pengembangan.
- Gagne, R.M., Briggs, (1990). *Principles of Instruction Design, 3<sup>rd</sup> ed.* New York: Saunders College Publishing.
- Gautama, N. (2013). *Keramik untuk hobi dan karir*. Gramedia Pustaka Utama.
- Kemp, J.E. dan Dayton, D.K. 1985. *“Planning and Producing Instructional Media”*. Cambridge: Harper & Row Publishers, New
- Mania, S. (2017). *Observasi Sebagai Alat Evaluasi dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran*. Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
- Levi, W.H., & Lentz, R. (1982). *Effects of text illustrations: a review of research*. Educational : *Communication and Technology Journal*. York.
- Peterson, Susan. 1992. *A complete potter's handbook-The craft and art of clay. (3<sup>th</sup>.ed.)*. London: Laurence King.