

Merancang Media Pembelajaran Grafis



Disusun untuk memenuhi tugas mata kuliah
Sumber Belajar dan Media
disusun oleh :

Rodlotul Jannah
(20110060311110)

MATEMATIKA DAN KOMPUTASI 2B

Yang dibimbing oleh :
Erwin Qodariyah M.Pd

JURUSAN MATEMATIKA DAN KOMPUTASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
APRIL 2013

Kata Pengantar

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur bagi Allah SWT, Rabb semesta alam yang telah memberikan kami kenikmatan kesehatan rohani serta kesehatan jasmani, shalawat serta salam kepada Rasulullah SAW, keluarga-keluarga, sahabat-sahabat beliau dan pengikutnya yang senantiasa tetap istiqomah di jalan-Nya.

Makalah dengan judul “Merancang Media Pembelajaran Grafis” ini kami susun sebagai pemenuhan tugas mata kuliah Sumber Media dan Belajar. Di dalam makalah ini, kami akan membahas tentang Pengertian Media Pembelajaran Grafis, Jenis-jenis Media Pembelajaran Grafis dan Pengembangan Media Pembelajaran Grafis.

Tujuan disusunnya makalah ini agar kita sebagai calon guru dapat merancang serta membuat media pembelajaran yang sesuai, khususnya yaitu media pembelajaran grafis. Serta diharapkan mengetahui jenis-jenis media grafis dan pengembangan media pembelajaran grafis itu sendiri.

Dengan disusunnya makalah ini, kami berharap makalah ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Kami sebagai penulis menyadari bahwa dalam penyusunan makalah ini, terdapat kesalahan, oleh karena itu kami mengharapkan kritik dan saran dari pembaca agar makalah ini dapat tersusun lebih baik.

Wassalamu.alaikum Wr. Wb.

Malang, 30 Maret 2013

Penyusun

Daftar Isi

Kata Pengantar	2
Daftar Isi	3
BAB I.....	4
PENDAHULUAN	4
1.1 Latar Belakang	4
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan	4
BAB II.....	5
PEMBAHASAN.....	5
2.1 Pengertian Media	5
2.2 Pengertian Media Grafis	5
2.3 Jenis – jenis Media Grafis.....	8
2.3.1 Bagan	9
2.3.2 Diagram.....	12
2.3.3 Grafik.....	12
2.3.4 Poster.....	16
2.3.5 Kartun	18
2.3.6 Komik	20
2.3 Pengembangan Media Grafis.....	21
BAB III	27
PENUTUP.....	27
3.2 Saran	27
Daftar Pustaka.....	28

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana media lain media grafis juga mempunyai beberapa fungsi diantaranya menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Dalam penerima pesan, banyak di tuangkan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien, serta untuk definisi tersebut dipadukan dengan pengertian praktis, maka grafis sebagai media, dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas. Pengungkapan itu bisa berbentuk diagram, sketsa atau grafik. Kata-kata dan angka-angka dipergunakan sebagai judul dan penjelasan kepada grafik ,bagan, diagram, poster kartun dan komik. Sedangkan sketsa, lambang,dan bahkan foto dipergunakan pada media grafis untuk mengartikan fakta, pengertian dan gagasan yang pada hakikatnya penyampaian presentasi grafis.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah pengertian media grafis (grafika) ?
2. Sebutkan fungsi media grafis ?
3. Apa sajakah jenis media grafis ?
4. Bagaimanakah penerapan atau pengembangan media pembelajaran grafis dalam penggunaan pembelajaran ?

1.3 Tujuan

1. Menjelaskan pengertian media grafis (grafika).
2. Menjelaskan fungsi media grafis di dalam pembelajaran.
3. Menjelaskan jenis – jenis media pembelajaran grafis.
4. Menjelaskan penerapan atau pengembangan media pembelajaran grafis di dalam penggunaan pembelajran.

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Pengertian Media

Kata *Media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘*tengah*’, ‘*perantara*’, atau ‘*pengantar*’. Dalam bahasa arab, *media* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Arsyad, Azhar : 2010)

(Association of Education and Communiation Technology, 1977) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Mediator adalah alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. *Flemming* (1987 : 234)

Heinich, dkk (1982) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.

Webster (1983 : 105). “*art*” adalah keterampilan (*skill*) yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi.

2.2 Pengertian Media Grafis

Webster mendefinisikan *Graphics* sebagai seni atau ilmu menggambar, terutama penggambaran mekanik. Dalam pengertian media visual istilah *Graphics* atau *Graphics Materials* mempunyai arti yang lebih luas, bukan hanya sekedar menggambar. Dalam bahasa Yunani, *Graphikos* mengandung pengertian melukiskan atau menggambarkan garis – garis. Sebagai kata sifat, *Graphics* diartikan sebagai penjelasan yang hidup, uraian yang kuat, atau penyajian yang efektif.

Definisi tersebut menggambarkan grafis sebagai media, dapat mengkomunikasikan fakta – fakta dan gagasan – gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata – kata dan gambar.

Beberapa definisi desain grafis dari para tokoh antara lain:

1. **Suyanto** desain grafis didefinisikan sebagai ” aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri“. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, dan lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.
2. **Jessica Helfand** mendefinisikan desain grafis sebagai kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan atau subversif atau sesuatu yang mudah diingat.
3. **Danton Sihombing** desain grafis mempekerjakan berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi. Elemen-elemen tersebut diterapkan dalam dua fungsi, sebagai perangkat visual dan perangkat komunikasi.
4. **Michael Kroeger**, Visual Communication (komunikasi visual) adalah latihan teori dan konsep-konsep melalui terma-terma visual dengan menggunakan warna, bentuk, garis dan penjajaran (juxtaposition). Warren dalam Suyanto memaknai desain grafis sebagai suatu terjemahan dari ide dan tempat ke dalam beberapa jenis urutan yang struktural dan visual.
5. **Blanchard** mendefinisikan desain grafis sebagai suatu seni komunikatif yang berhubungan dengan industri, seni dan proses dalam menghasilkan gambaran visual pada segala permukaan.

Secara Umum pengertian dari desain grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media lainnya. Desain grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan, packaging, perfilman, dan lain-lain.

2.2.1 Fungsi media grafis

Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Media grafis berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima. Saluran yang dipakain menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Sedangkan secara khusus media grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian. Memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

2.2.2 Karakteristik media grafis

Karakteristik media dapat dilihat menurut kemampuan membangkikan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecaoran, maupun penciuman atau kesuaiannya dengan tingkatan hierarki belajar. Untuk tujuan praktis karakteristik beberapa jenis media yang lazim digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

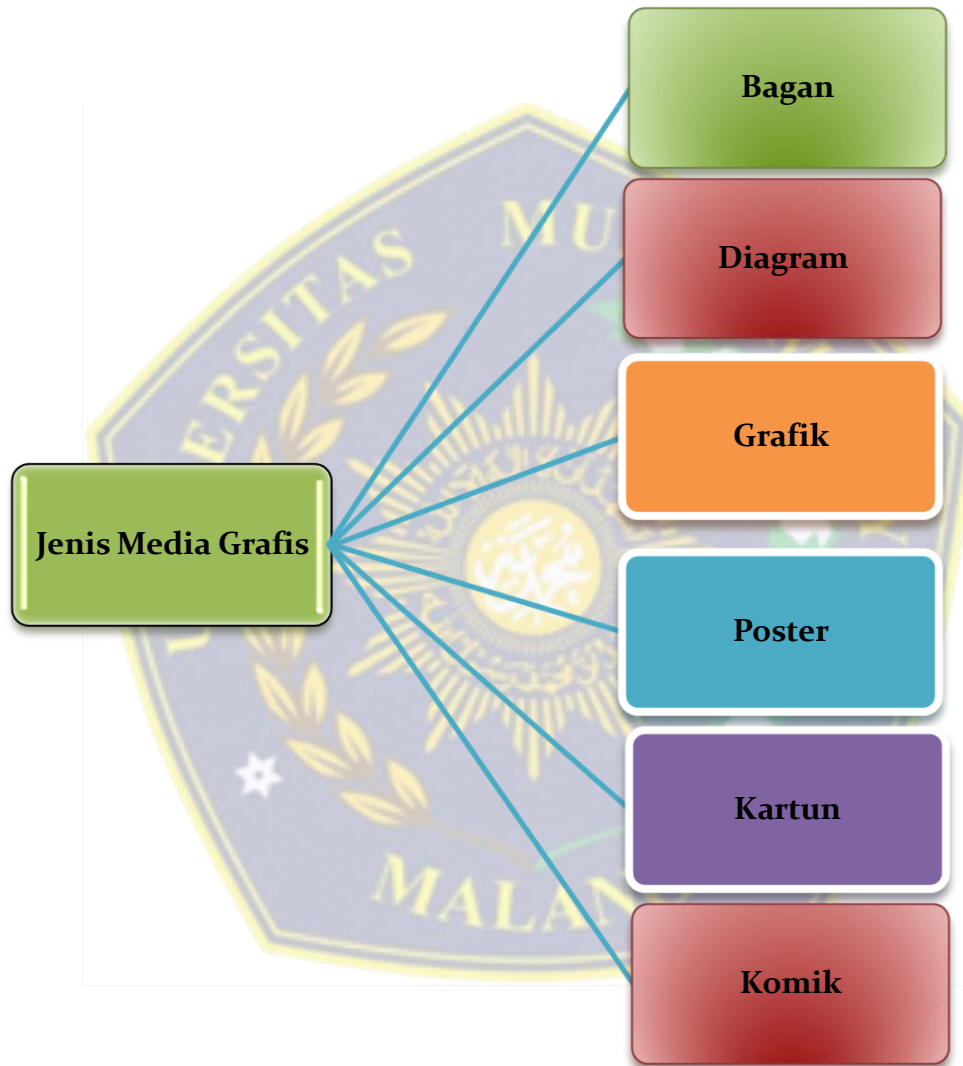
2.2.3 Kelebihan Media Grafis

1. Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan.
2. Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa.
3. Pembuatannya mudah dan harganya murah.

2.2.4 Kelemahan Media Grafis

1. Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks.
2. Penyajian pesan hanya berupa unsur visual.

2.3 Jenis – jenis Media Grafis



2.3.1 Bagan

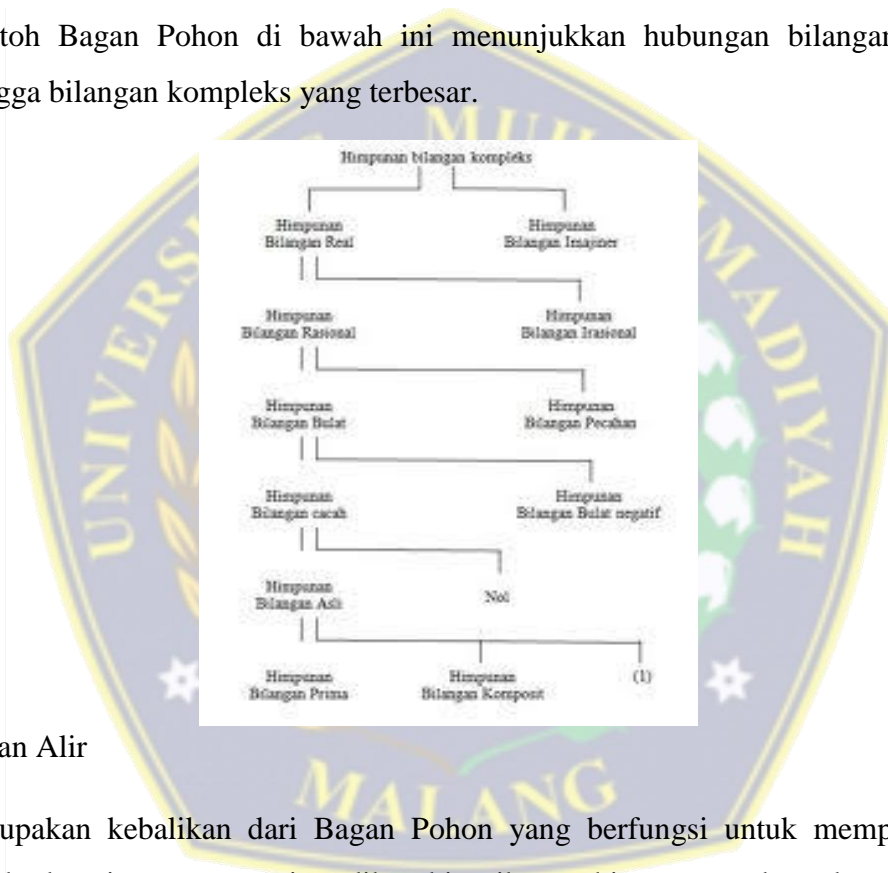
Istilah Bagan meliputi berbagai jenis presentasi grafis seperti peta, grafik, lukisan, diagram, poster dan bahkan kartun. Dalam hubungan ini, bagan didefinisikan sebagai kombinasi antara media grafis dan gambar foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai *fakta pokok* atau *gagasan*. Fungsi utama dari bagan adalah menunjukkan hubungan, perbandingan, jumlah relative, perkembangan, proses, klasifikasi dan organisasi.



2.3.1.a Bagan Pohon

Bagan Pohon dikembangkan dari dasar yang terdiri atas beberapa akar menuju batang tunggal. Kemudian cabang – cabang pohon tersebut menggambarkan perkembangan serta hubungan.

Contoh Bagan Pohon di bawah ini menunjukkan hubungan bilangan, dari yang terkecil hingga bilangan kompleks yang terbesar.



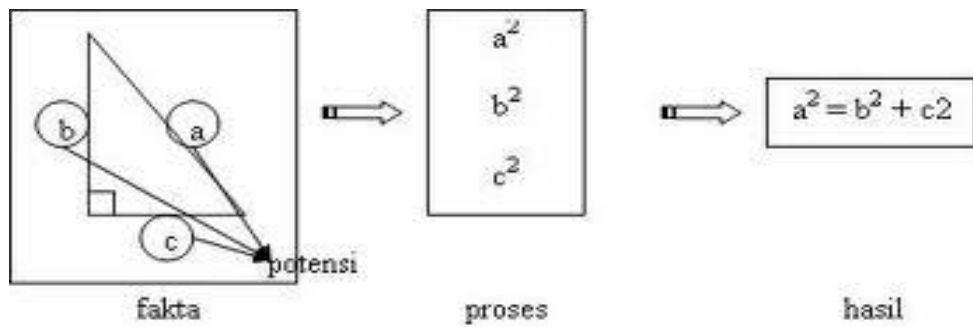
2.3.1.b Bagan Alir

Merupakan kebalikan dari Bagan Pohon yang berfungsi untuk mempertunjukkan, bagaimana berbagai unsure penting dikombinasikan sehingga membentuk satu produksi. Bagan tersebut dipakai untuk memperlihatkan, saling kebergantungan dari berbagai unsur.

2.3.1.c Bagan Arus

Sebuah organisasi yang beranggotakan pelajar atau sebuah kesatuan pemerintahan, proses pengembangan kepemimpinan industri, atau langkah – langkah dari mana sebuah rencana undang – undang menjadi undang – undang dapat divisualisasikan dengan bagan arus atau bagan organisasi yang cocok untuk mempertunjukkan fungsi, hubungan, dan proses.

Contoh Bagan arus



2.3.1.d Bagan Tabel

Nilai yang unik dari bagan tabel adalah kemampuannya dalam mempertunjukkan hubungan.

Contoh Bagan Tabel

Berikut adalah nilai ulangan matematika dari 30 siswa:

3,8,5,7,4,7,8,5,6,7

6,4,7,6,5,6,7,7,3,8

5,5,9,8,6,8,6,8,4,9

Data tersebut dapat disajikan dalam daftar distribusi frekuensi sebagai berikut:

<u>Nilai Ulangan</u> (x_i)	<u>Turus</u>	<u>Banyak Siswa</u> (frekuensi f_i)
3	II	2
4	III	3
5	IIII	5
6	IIII I	6
7	IIII I	6
8	IIII I	6
9	II	2
		$\sum_{i=1}^{10} f_i = 30$

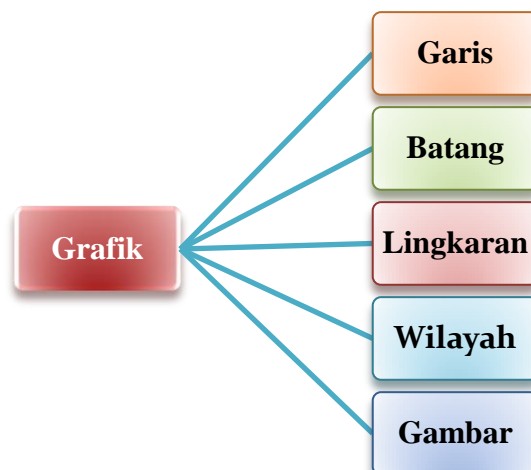
2.3.2 Diagram

Suatu gambaran sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik terutama dengan garis – garis. Bahkan diagram lebih unggul daripada bagan. Diagram yang baik adalah sangat sederhana yakni hanya bagian – bagian terpenting saja yang diperlihatkan. Diagram hanya terdiri dari sebuah garis. . Berdasarkan konsep tersebut di atas, kiranya penggunaan media diagram dalam proses pembelajaran akan sangat membantu bagi guru maupun siswa dalam menyimak materi pelajaran, karena pada dasarnya diagram merupakan ringkasan visual yang padat mengenai fakta-fakta dan gagasan yang akan diuraikan. Oleh karena diagram bersifat simbolis dan abstrak, kadang-kadang sulit dimengerti untuk dapat membaca diagram diperlukan keahlian khusus dalam bidangnya tentang isi diagram tersebut walaupun sulit dimengerti, karena sifatnya yang padat diagram dapat memperjelas arti.

Ciri-ciri diagram yang baik dan benar, diagram rapih dan disertai dengan keterangan yang jelas cukup besar dan ditempatkan secara strategis penyusunannya disesuaikan dengan pola baca yang umum dari atas ke bawah atau dari kiri kekanan.

2.3.3 Grafik

Didefinisikan sebagai penyajian data berangka. Suatu table gambar dapat mempunyai nilai informasi yang sangat berfaedah, namun grafik dari data yang sama menggambarkan intisari informasi sekilas akan lebih efektif. Grafik merupakan keterpaduan menarik dari sejumlah data tabulasi data yang tersusun dengan baik. Misalnya untuk laju pertumbuhan siswa setiap tahun di sekolah tertentu dapat dibuat suatu grafik yang menggambarkan jumlah siswa baru yang diterima di sekolah tersebut pada tiap tahun.



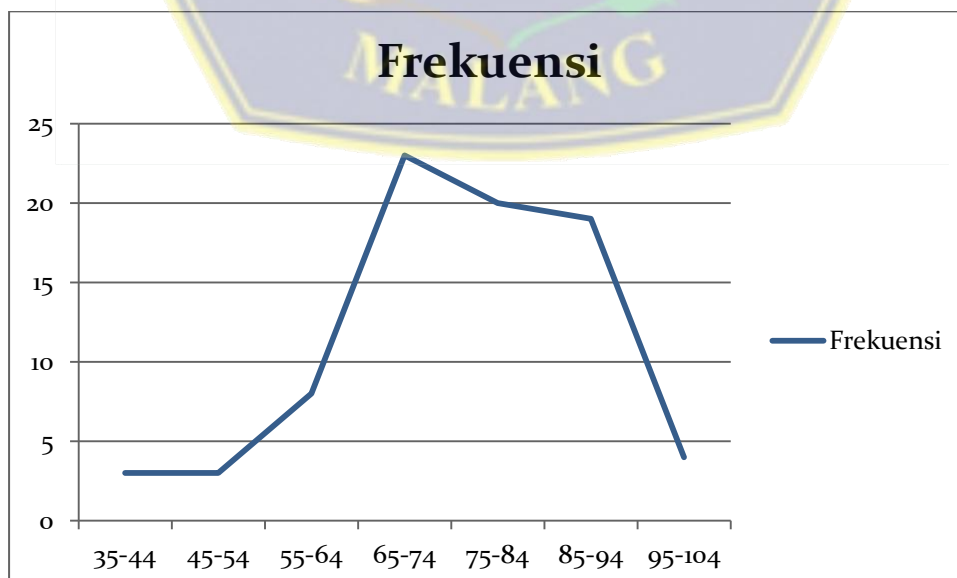
Contoh data nilai ujian Matematika untuk 80 siswa

Nilai Ujian	Frekuensi
35-44	3
45-54	3
55-64	8
65-74	23
75-84	20
85-94	19
95-104	4
Jumlah	80

2.3. 3.a Grafik Garis

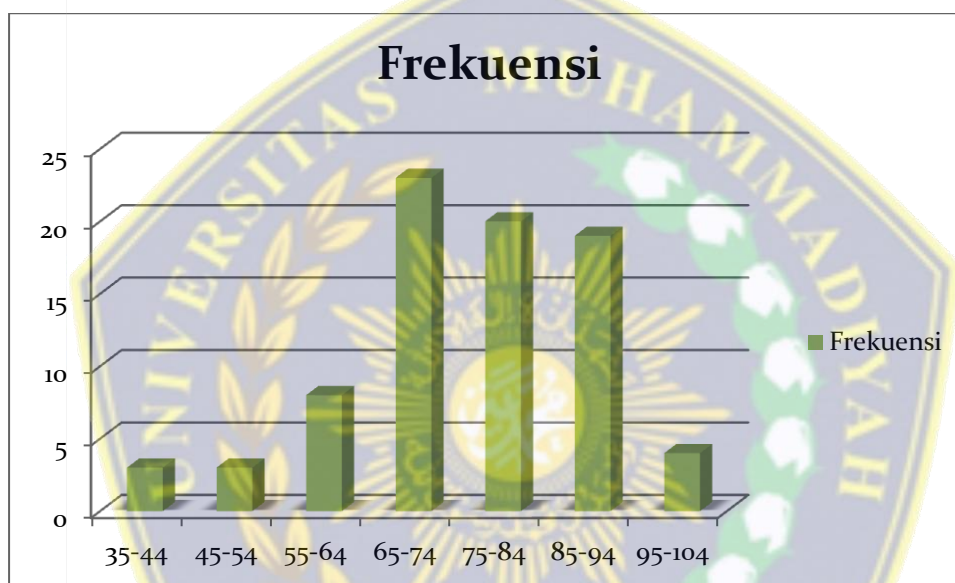
Grafik Garis adalah yang paling tepat dari semua jenis grafik utama dalam melukiskan kecenderungan – kecenderungan atau menghubungkan dua rangkaian data.

Contoh grafik garis dari data nilai ujian Matematika untuk 80 siswa adalah sebagai berikut :



2.3.3.b Grafik Batang

Grafik batang mungkin yang paling sederhana daripada semua jenis grafik. Grafik batang sangat mudah dibuat. Tiap kelompok yang dibagan, digambarkan oleh sejumlah batang, baik secara vertical maupun horizontal. Panjangnya batang melukiskan besarnya persentase data; semua batang dengan ukuran sama lebarnya. Grafik batang paling bermanfaat bilamana sejumlah nilai yang akan diperbandingkan relative sedikit, umumnya tidak lebih dari delapan atau enam jalur.

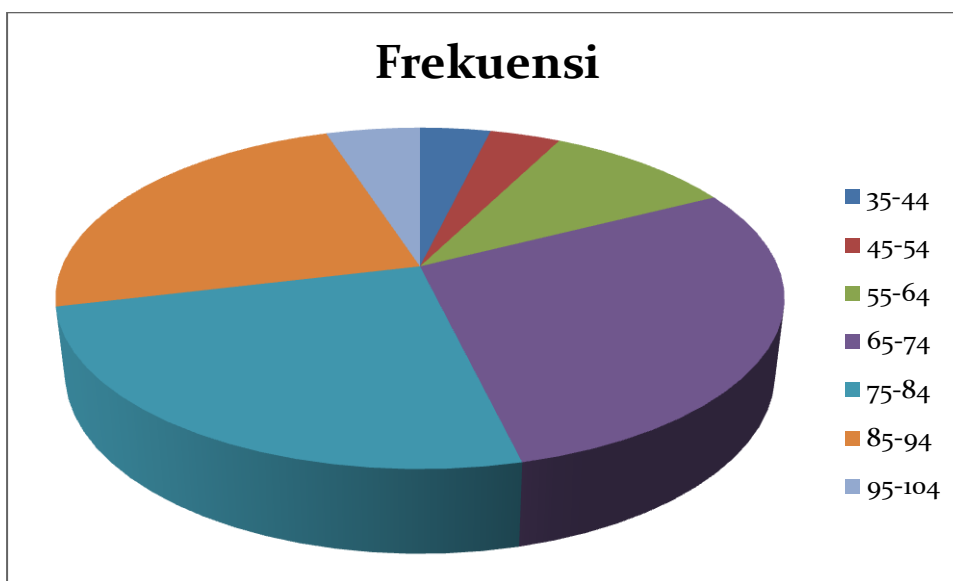


2.3.3.c Grafik Lingkaran atau Piring

Grafik Lingkaran atau Piring adalah lingkaran sector –sektor yang digunakan untuk menggambarkan bagian – bagian dari suatu keseluruhan.

Ciri – ciri umum grafik lingkaran

- Grafik selalu menunjukkan jumlah atau keseluruhan jumlah,
- Bagian atau segmennya dihitung dalam presentase atau bagian pecahan dalam keseluruhan.



2.3.3.d Grafik wilayah atau grafik gambar

Grafik wilayah dalam bentuk persegi, lingkaran dan bentuk tidak teratur, kadang-kadang dipergunakan untuk membandingkan dua atau tiga hubungan keseluruhan. Sedangkan bentuk gambar seperti orang, ternak, kapal atau mobil dipakai kepada grafik gambar.

2.3.3.e Grafik Gambar

Gambar-gambar grafik membentuk realisme dan minat. dalam manfaat pemakaiannya dapat membawa sebuah pengertian.

Pemakaian Grafik dalam Pengajaran

Gambar-gambar menunjukkan arti sekilas karena berisi banyak unsur yang sudah akrab dengan siswa. karena sifatnya simbolik dan abstrak. karena itu paling baik digunakan pada materi dan ringkasan pelajaran setelah siswa memperoleh latar belakang informasi dari sumber-sumber lain.

Grafik memvisualisasikan jumlah-jumlah dan hubungan diantara jumlah-jumlah melalui suatu jangka waktu. grafik menjelaskan kesimpulan kuantitas tertentu tentang subjek utama. sebagian terbesar guru berpendapat bahwa belajar lebih efisien serta produktif bilamana belajar dari informasi dan gagasan, kemudian kepada prinsip atau generalisasi-generalisasi.

Dalam proses belajar ringkasan kuantitatif dapat digambarkan dengan baik melalui grafik. apabila siswa mempelajari produksi suatu Negara, atau keadaan penduduknya, luas

wilayahnya, dan lain-lain akan lebih mudah jika menggunakan grafik. Grafik dapat juga sebagai bahan kajian para siswa untuk mengungkap makna yang terdapat didalamnya.

Nilai Matematika Siswa Kelas VI

Nilai 5	
Nilai 6	
Nilai 7	
Nilai 8	
Nilai 9	

2.3.4 Poster

Poster harus memiliki daya tarik pandang yang kuat jika ingin menarik perhatian dan mempunyai pengaruh cukup kuat dalam menyampaikan pesan. Dengan demikian definisi poster adalah kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti dalam pengertiannya.

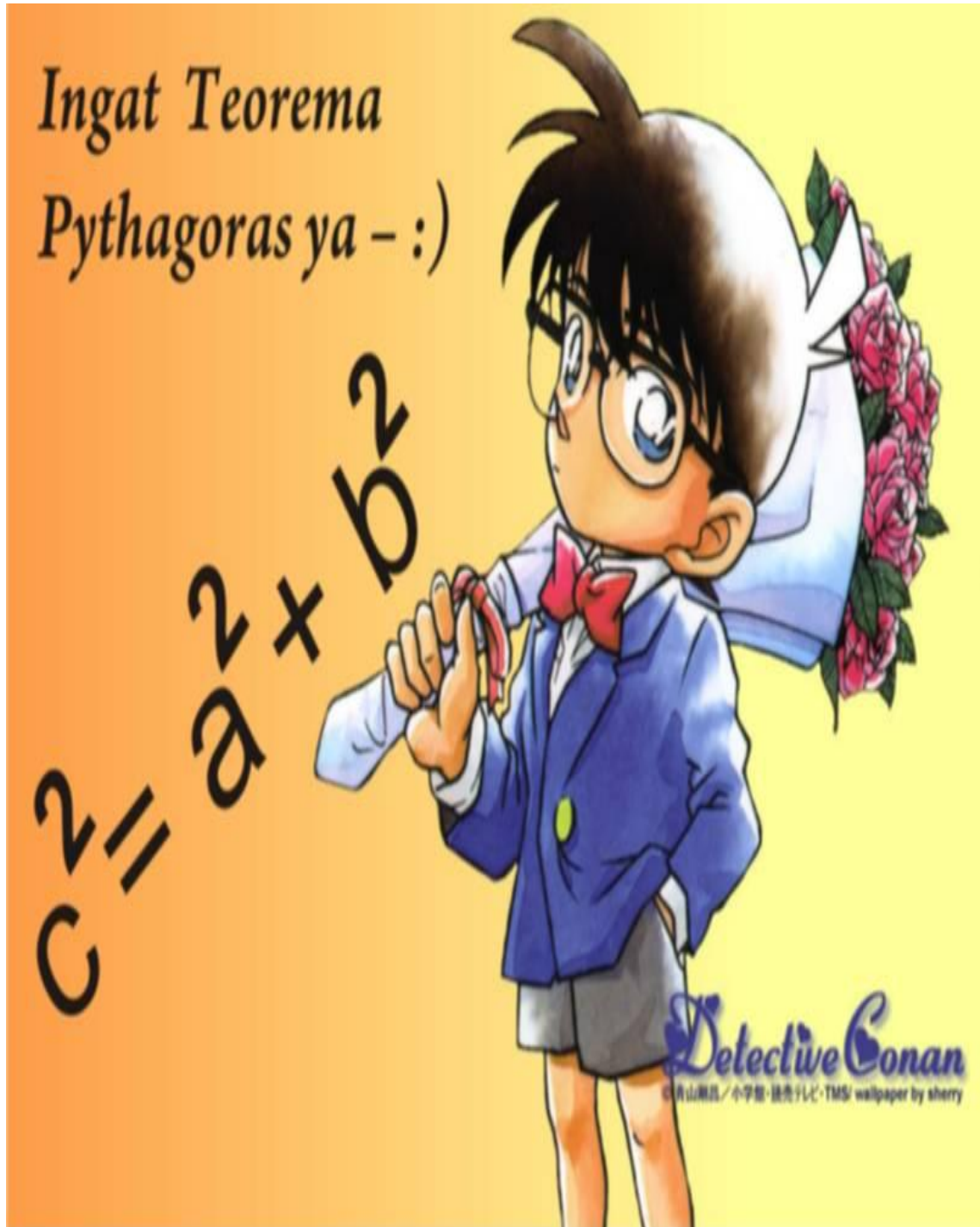
Karakteristik poster

- a. Harus dinamis
- b. Menonjolkan kualitas
- c. Sederhana
- d. Tidak memerlukan pemikiran bagi pengamat secara terinci

Kegunaan Poster

- a. Untuk motivasi
- b. Sebagai peringatan
- c. Pengalaman yang kreatif

Contoh Poster adalah sebagai berikut :



2.3.5 Kartun

Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang di desain untuk mempengaruhi opini masyarakat. Kartun sebagai alat bantu mempunyai manfaat penting dalam pengajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna.

Karakteristik kartun

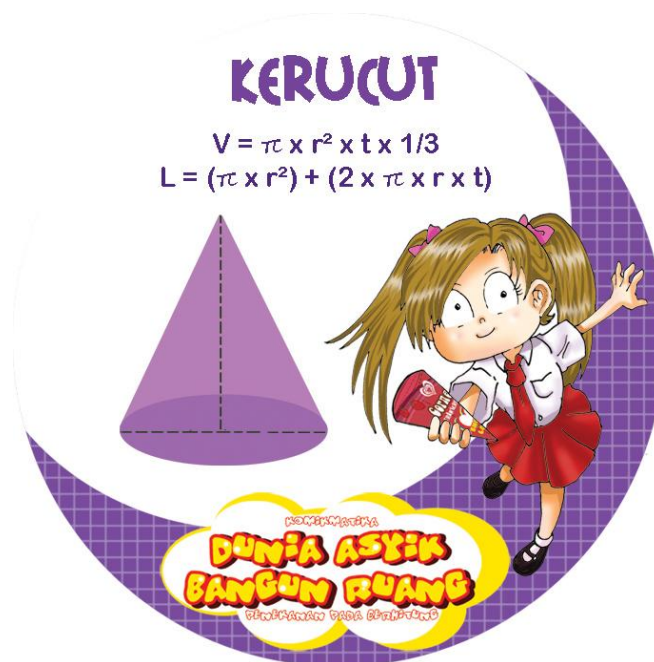
- Memakai karikatur, sindiran yang berlebihan, dan humor pilihan
- Kekuatan kartun untuk pengaruhi pendapat umum terletak pada kekompakannya, penyederhanaan isinya, dan perhatian yang sungguh – sungguh yang dapat dibangkitkan secara tajam melalui gambar – gambar yang mengandung humor.

Contoh kartun yang digunakan di dalam pembelajaran matematika adalah sebagai berikut :

Penggunaan Kartun

- Untuk motivasi
- Sebagai ilustrasi
- Untuk kegiatan siswa

Contoh Kartun



UMAS SEGI EMPAT

$$V = s \times s \times \frac{1}{3} \times t$$
$$L = \text{luas alas} + 4 \text{ luas sisi}$$
$$= s \times s + 4 \times L \text{ segitiga } (\frac{1}{2} \text{ alas} \times t)$$



Desain Grafis
DUNIA ASYIK
BANGUN RUANG
PERENCANAAN DAN PEMBELAJARAN

PRISMA SEGI TIGA

$$V = a \times t \times \frac{1}{2} \times \text{tinggi prisma}$$
$$L = 2 \times L \text{ atap} + 3 L \text{ segiempat}$$
$$= 2(a \times t \times \frac{1}{2}) + L \text{ 3 segiempat}$$



Desain Grafis
DUNIA ASYIK
BANGUN RUANG
PERENCANAAN DAN PEMBELAJARAN

2.3.6 Komik

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Walaupun komik telah mencapai popularitas secara luas terutama sebagai medium hiburan, beberapa materi tertentu dalam penggolongannya ini memiliki nilai edukatif yang tidak diragukan. Buku-buku komik dapat dipergunakan secara efektif oleh guru-guru dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca, serta untuk memperluas minat baca.

Penggunaan komik dalam pengajaran

Guru harus menggunakan motivasi potensial dari buku – buku komik, tetapi jangan berhenti hanya sampai di situ saja. Sekali minat telah dibangkitkan, cerita bergambar harus dilengkapi oleh materi bacaan, film, gambar tetap (foto), model, percobaan serta berbagai kegiatan yang kreatif.

Peranan pokok komik antara lain :

- a. Kemampuan dalam menciptakan minat para siswa
- b. Sebagai bentuk bacaan dalam menumbuhkan minat baca

Contoh Komik



2.3 Pengembangan Media Grafis

Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya. Apabila media belum tersedia maka guru berupaya untuk mengembangkannya sendiri.

Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Foto menghadirkan ilustrasi melalui gambar yang hampir menyamai kenyataan dari sesuatu objek atau situasi. Sementara itu, grafik merupakan representasi simbolis dan artistic sesuatu objek atau situasi.

Keberhasilan penggunaan media ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dan grafik itu. Hal ini hanya dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang timbul, merencanakannya dengan seksama, dan menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi objek, konsep, informasi, atau situasi.

Jika mengamati bahan-bahan grafis, gambar, dan lain-lain, yang ada disekitar kita, seperti majalah, iklan, papan informasi, kita akan menemukan banyak gagasan untuk merancang bahan visual yang akan ditampilkan. Tataan elemen-elemen visual itu harus dapat menampilkan visual yang dapat dimengerti, terang/dapat dibaca, dan dapat menarik perhatian sehingga ia mampu menyampaikan pesan yang diinginkan oleh penggunanya.

Dalam proses penataan itu harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu, antara lain adalah sebagai berikut :

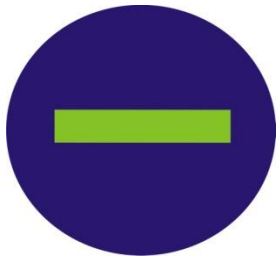
a. Kesederhanaan

pesan dan informasi yang panjang dan rumit harus disederhanakan dengan penggunaan kata-kata dan huruf yang tidak terlalu beragam dalam suatu tampilan visual agar mudah dibaca dan dipahami.

Contoh Kesederhanaan :



= Manik Positif

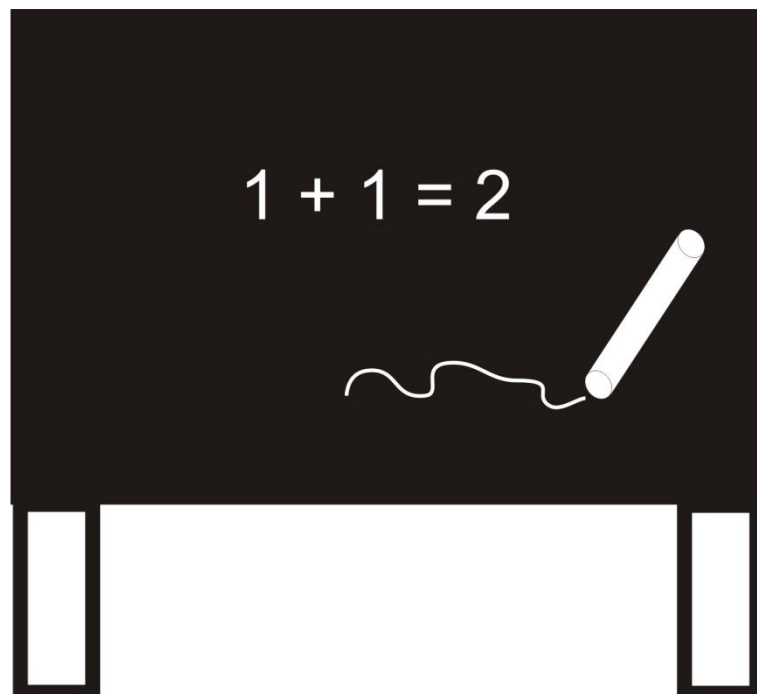


= Manik Negatif

b. Keterpaduan

Hubungan antar elemen-elemen visual harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan dalam sajian visual.

Contoh Keterpaduan :



c. Penekanan

Penekanan harus diberikan kepada unsur terpenting dalam suatu sajian visual seperti dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna atau ruang agar unsur tersebut menjadi pusat perhatian siswa.

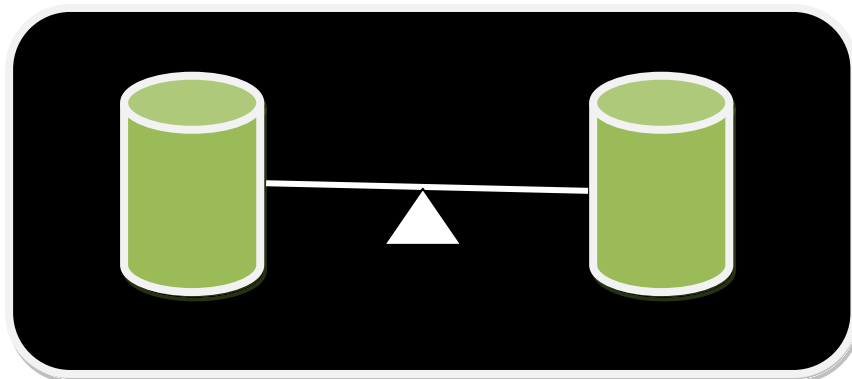
Contoh Penekanan



d. Keseimbangan

Bentuk dan pola yang dipilih harus seimbang sehingga mencapai keseimbangan formal yang cenderung tampak statis.

Contoh Keseimbangan :

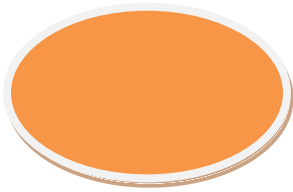


e. Bentuk

Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa akan membangkitkan minat dan perhatian siswa.

Contoh bentuk adalah sebagai berikut :

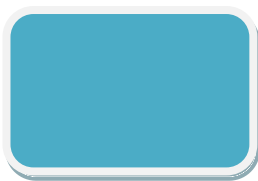
Manakah di bawah ini yang merupakan bangun ruang ?



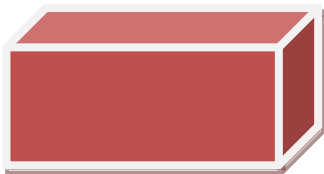
Apakah bangun di samping termasuk bangun ruang ?



Apakah bangun di samping termasuk bangun ruang ?



Apakah bangun di samping termasuk bangun ruang ?



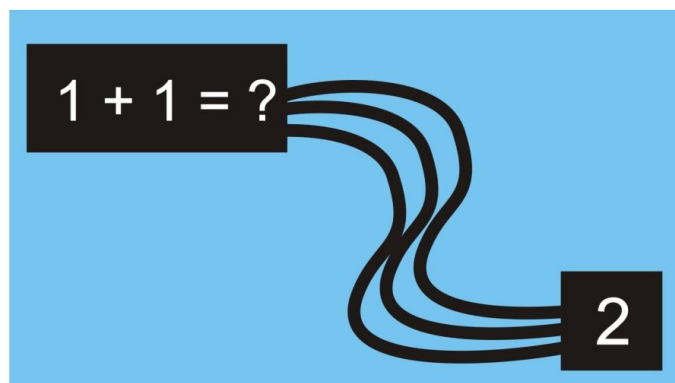
Apakah bangun di samping termasuk bangun ruang ?

f. Garis

Garis dapat menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.

Contoh Garis

Garis di bawah ini dapat membantu siswa untuk mencari penyelesaian penjumlahan $1+1=?$ Yang hasilnya adalah 2, dengan mengikuti garis yang menghubungkan antara pertanyaan dan jawaban.



g. Tekstur

Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Seperti penekanan pada warna. Tekstur yang dapat digunakan untuk penekanan suatu unsure seperti halnya warna.

Contoh tekstur adalah sebagai berikut :



Tekstur dengan kesan kasar



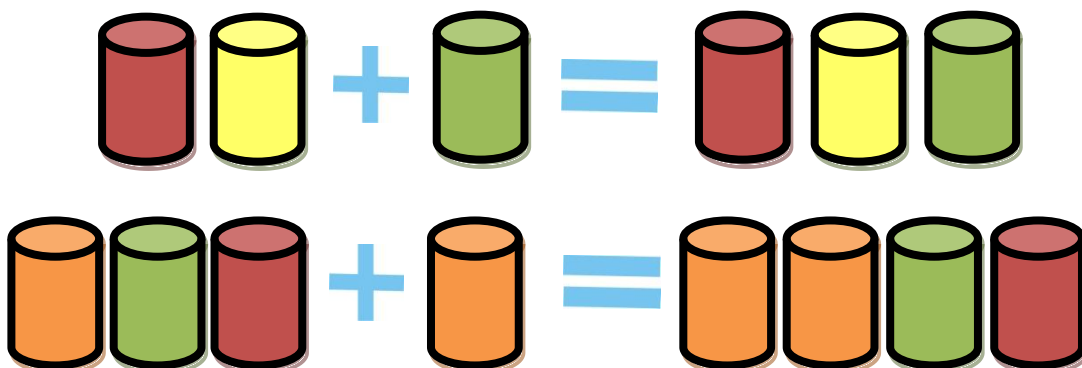
Tekstur dengan kesan halus

h. Warna

Warna digunakan untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan atau untuk membangun keterpaduan. Ada tiga hal penting dalam penggunaan warna :

1. pemilihan warna khusus (merah, biru, kuning, dsb).
2. nilai warna.
3. intensitas atau kekuatan warna untuk memberikan dampak yang diinginkan.

Contoh warna adalah sebagai berikut



BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

- a. Dalam bahasa Yunani grafis mengandung pengertian yaitu melukiskan atau menggambarkan garis-garis.
- b. Media grafis adalah salah satu media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Untuk hasil media grafis yang baik perlu diadakan pengembangan-pengembangan.

3.2 Saran

Media grafis adalah salah satu media yang sangat berguna dalam media pembelajaran. Media grafis bisa meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar suatu materi. Karena hal tersebut maka sangat dianjurkan untuk para pendidik bisa mengoptimalkan media grafis sehingga proses pembelajaran akan lebih interaktif dan akan memudahkan siswa dalam pemahaman materi sehingga standar kompetensi akan tercapai.

Daftar Pustaka

Sudjana, N dan Rivai, A.1990, Media Pengajaran. Bandung: Penerbit C.V.Sinar baru Bandung.

Hamalik, Oemar. 1994. Media pendidikan Bandung: penerbit PT. Citra Aditya Bakti.

Arsyad Azhar.1997. Media Pengajaran Jakarta: Penerbit PT. Raja Grafindo.

Efa. 2011. Media Grafis dalam pembelajaran. Di tulis dalam <http://effha92.wordpress.com/2011/03/21/http://effha92.wordpress.com/media-grafis-dalam-pembelajaran20110321/> diakses pada tanggal 03 April 2013.

Susyono. 2012. Media Pembelajaran Grafis. Di tulis dalam <http://susyonofandymediapembelajaran.wordpress.com/2012/05/14/media-pembelajaran-grafis/> diakses pada 03 April 2013.

Ulyah. 2012. Media Pembelajaran Grafik. Di tulis dalam <http://ulyahsaini.blogspot.com/2012/05/media-pembelajaran-grafik.html> diakses pada 03 April 2013.

Baskara,Bagus. 2012. Perkembangan Desain Grafis di berbagai Grafis. Di tulis dalam <http://bagusbayubaskara.blogspot.com/2012/10/perkembangan-desain-grafis-di-berbagai.html> Diakses pada 03 April 2013.

Wijaya,Saputra. 2012. Di tulis dalam <http://akirawijayasaputra.wordpress.com/2012/03/14/pengertianmanfaatklarifikasidan-jenis-jenis-media-pembelajaran/> diakses pada 03 April 2013.