

BUKU PANDUAN

MENGENAL PRINSIP VISUAL MEDIA PEMBELAJARAN

Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas



Oleh :
Sahnaz Zillah Rukmana
Teguh Arie Sandy, M.Pd

-Teknologi Pendidikan-

Aplikasi Android

Mengenal Prinsip Visual Media Pembelajaran

Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas

Oleh :

Sahnaz Zillah Rukmana
Teguh Arie Sandy,M.Pd.



Link Github :

<https://github.com/Sahnaz19/Aplikasi-Prinsip-Visual.git>

Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

2022

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah akhirnya Allah memberikan kemudahan untuk dapat menyelesaikan Aplikasi Mengenal Prinsip Visual Media Pembelajaran dengan baik dan tepat pada waktunya.

Aplikasi Mengenal Prinsip Visual Media Pembelajaran ini kami buat dan kami persembahkan kepada keluarga tercinta. Aplikasi Mengenal Prinsip Visual Media Pembelajaran ini dibuat sebagai salah satu cara untuk mengembangkan profesi, juga berfungsi sebagai salah satu wadah menyampaikan pesan moral, ide, gagasan, kritikan, ajakan , kekaguman, ungkapan, harapan, khayalan dan rasa terimakasih kami terhadap orang lain. Aplikasi Mengenal Prinsip Visual Media Pembelajaran ini Kami buat dengan bahasa yang sederhana agar pengguna mudah memahami isi (pesan yang disampaikan)

Tak lupa kami ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang membantu terselesaikannya pembuatankarya kami. Aplikasi Mengenal Prinsip Visual Media Pembelajaran ini jauh dari sempurna, semoga memberi manfaat bagi para pengguna. Saran dan masukan sangat penulis harapkan untuk menyempurnakan karya penulis di masa yang akan datang.

Salam Literasi

Penulis

DAFTAR ISI

Link dan Barcode Aplikasi	2
Kata Pengantar.....	3
Daftar Isi	4
A.Latar Belakang.....	5
B.Identitas Media.....	5
1.Lingkup materi	5
3.Sasaran Program.....	6
4.Penggunaan Program	6
C.Tampilan Program.....	7
D.Identitas Pengembang.....	18
Referensi dan Kredit	19
Model Kemasan CD	20

A. LATAR BELAKANG

Di era teknologi digital, perkembangan teknologi yang sangat meningkat memberikan kemudahan dan menjadikan perubahan bagi khalayak dalam menjalankan aktivitas. Banyak sekali kecanggihan yang teknologi ciptakan, salah satunya yaitu smartphone yang sudah dilengkapi dengan segala fitur yang lebih fleksibel dan mudah untuk digunakan. Smartphone menjadi salah satu benda yang banyak digunakan oleh khalayak sebagaimana yang terlansir pada pernyataan dari Kementerian Komunikasi dan Informatika menyatakan bahwa penggunaan ponsel pintar atau smartphone mencapai 167 juta orang atau dengan persentase 89 persen dari total penduduk Indonesia.

Menelaah dari peminatan penggunaan smartphone yang terus meningkat setiap tahun nya, tidak menutup kemungkinan seorang peserta didik merupakan bagian dari pengguna smartphone yang aktif, maka dari itu untuk memanfaatkan kesempatan kemajuan teknologi saya tertarik untuk menggunakan aplikasi pada suatu perangkat mobile berbentuk smartphone sebagai wadah untuk menyampaikan materi atau mengembangkan suatu media pembelajaran.

Materi yang akan tersampaikan pada aplikasi ini yaitu tentang prinsip visual media pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran yang berbentuk aplikasi pada smartphone, mahasiswa diharapkan dapat mendapatkan materi yang disampaikan dengan mudah dan dapat menginspirasi mahasiswa pada program studi teknologi pendidikan untuk selalu memanfaat segala kemajuan teknologi yang ada.

B. IDENTITAS MEDIA

1. Lingkup materi

Aplikasi Mengenal Prinsip Visual Media Pembelajaran ini sesuai dengan materi mata kuliah desain pesan pembelajaran pada program studi teknologi pendidikan.

2. Fungsi dan Manfaat

- a. Sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa yang dimanfaatkan untuk belajar secara mandiri di rumah.
- b. Membantu pengajar dalam melaksanakan pembelajaran.
- c. Membantu mahasiswa untuk lebih memahami media pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital.

3. Sasaran Program

- a. Pengajar lebih mudah menyampaikan materi dan latihan dengan cara yang menarik.
- b. Mahasiswa dapat memanfaatkan program tersebut untuk belajar mandiri di rumah dengan menyenangkan.
- c. Mahasiswa lebih mudah menerima materi dari pengajar.

4. Penggunaan Program

Program ini dapat digunakan sebagai media untuk belajar secara mandiri bagi anak. Penggunaan Perangkat pada handphone android dengan spesifikasi minimal :

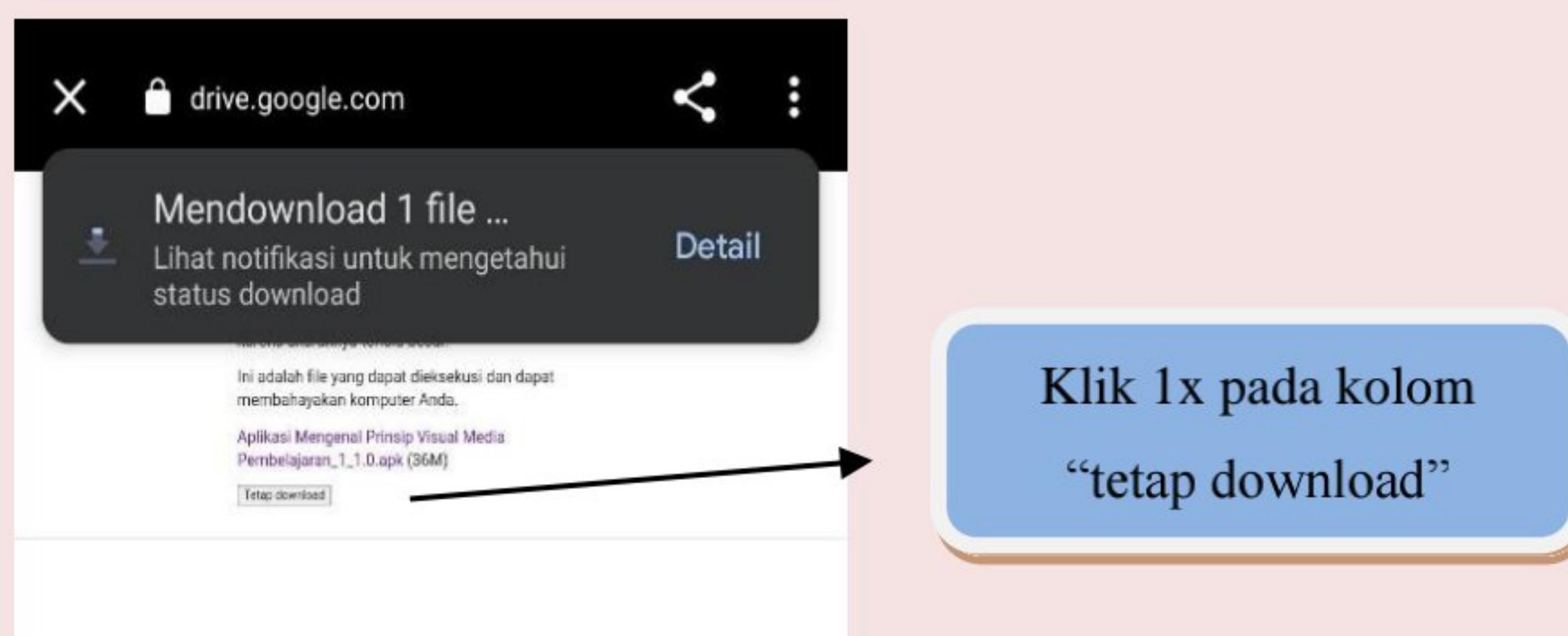
- a. Android 5.0.0 (Lollipop)
- b. RAM 512 MB
- c. ROM 500 MB
- d. Processor dual core
- e. Kecepatan processor 1,5 GHz

C. TAMPILAN PROGRAM

Menginstal dan Membuka Aplikasi



Scan barcode di atas dengan menggunakan scan kamera google lens untuk mendapatkan akses aplikasi



Download aplikasi yang berada pada google drive

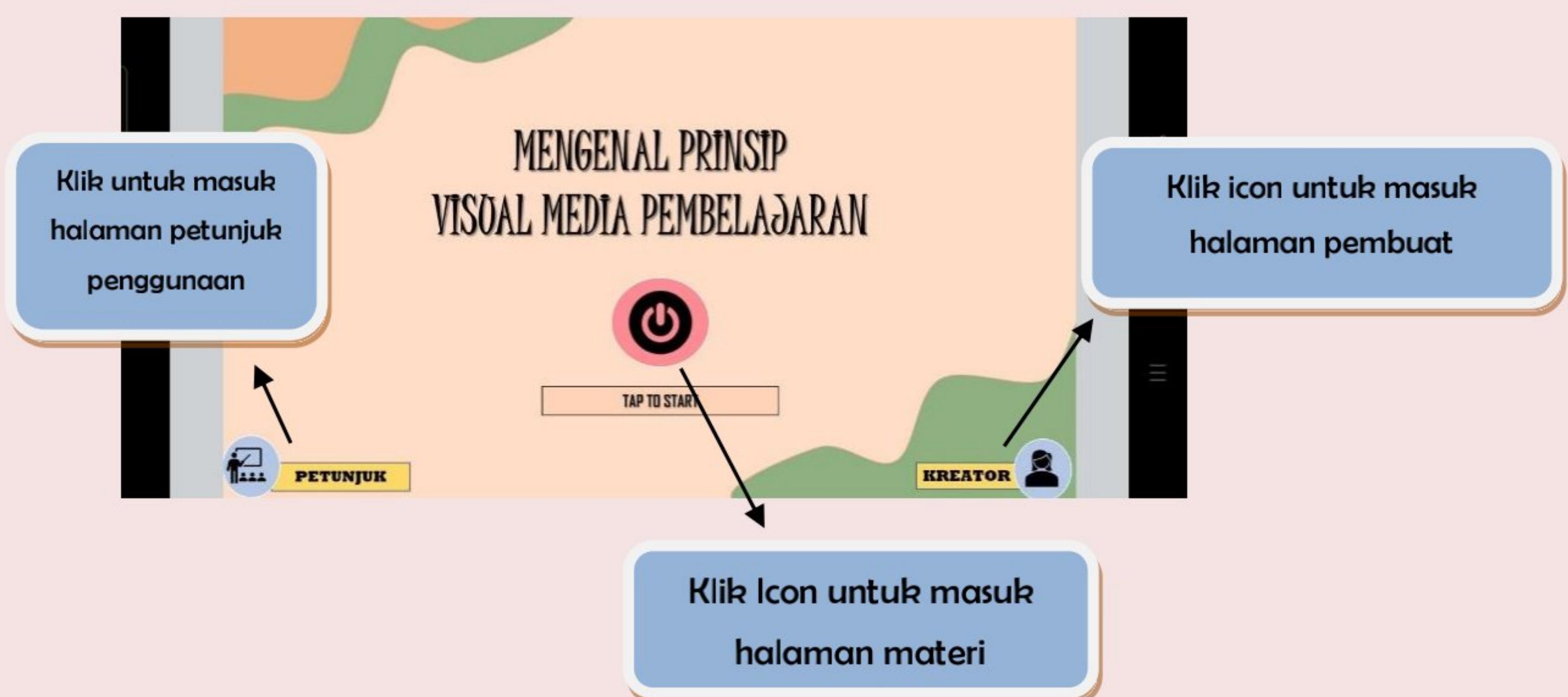


Setelah terdownload, lalu instal aplikasi



Setelah Terinstal, jika ingin melanjutkan untuk masuk ke dalam aplikasi maka tekan "buka" jika tidak maka tekan "selesai"

Halaman Depan



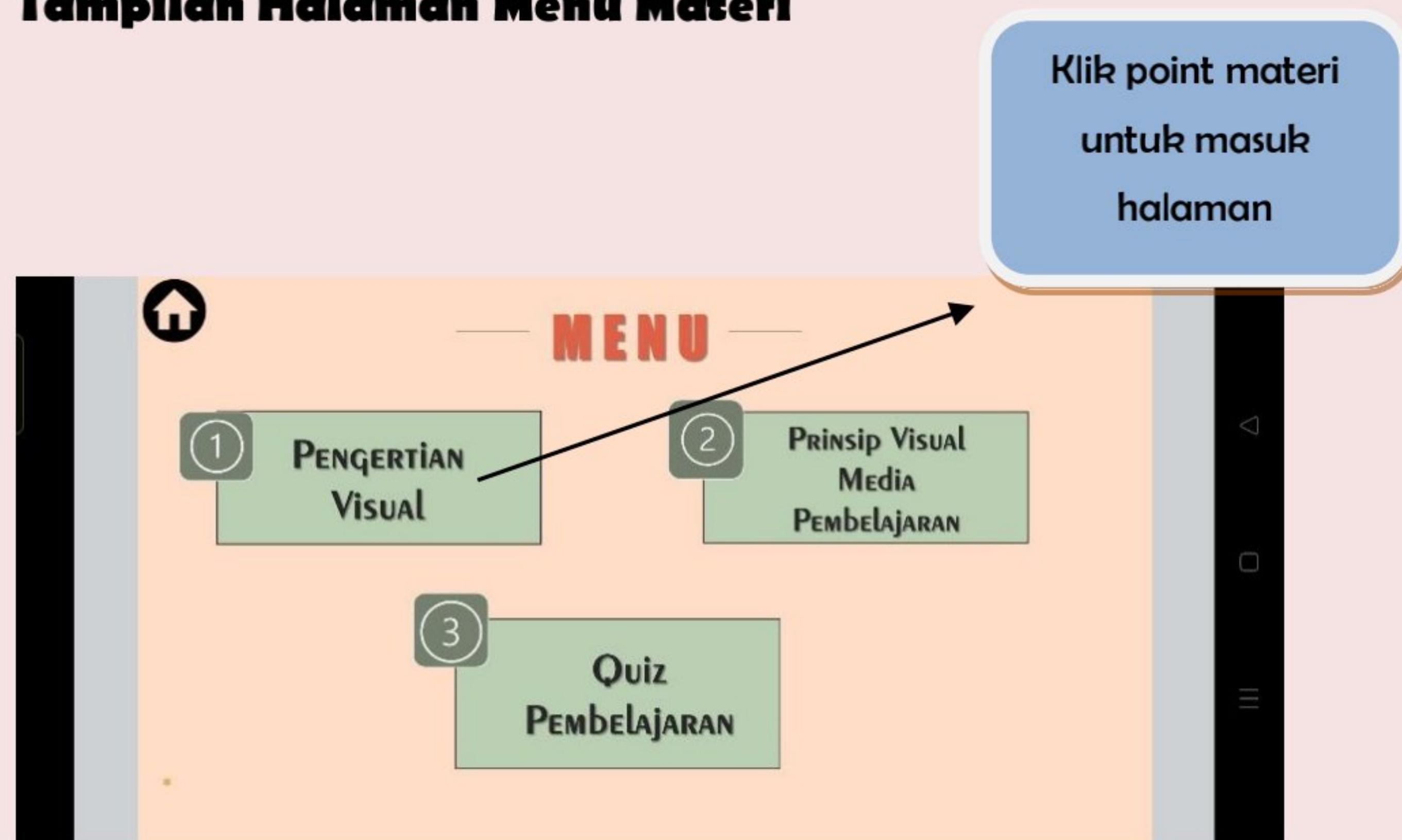
Halaman Pembuat Media



Halaman Petunjuk Penggunaan Media

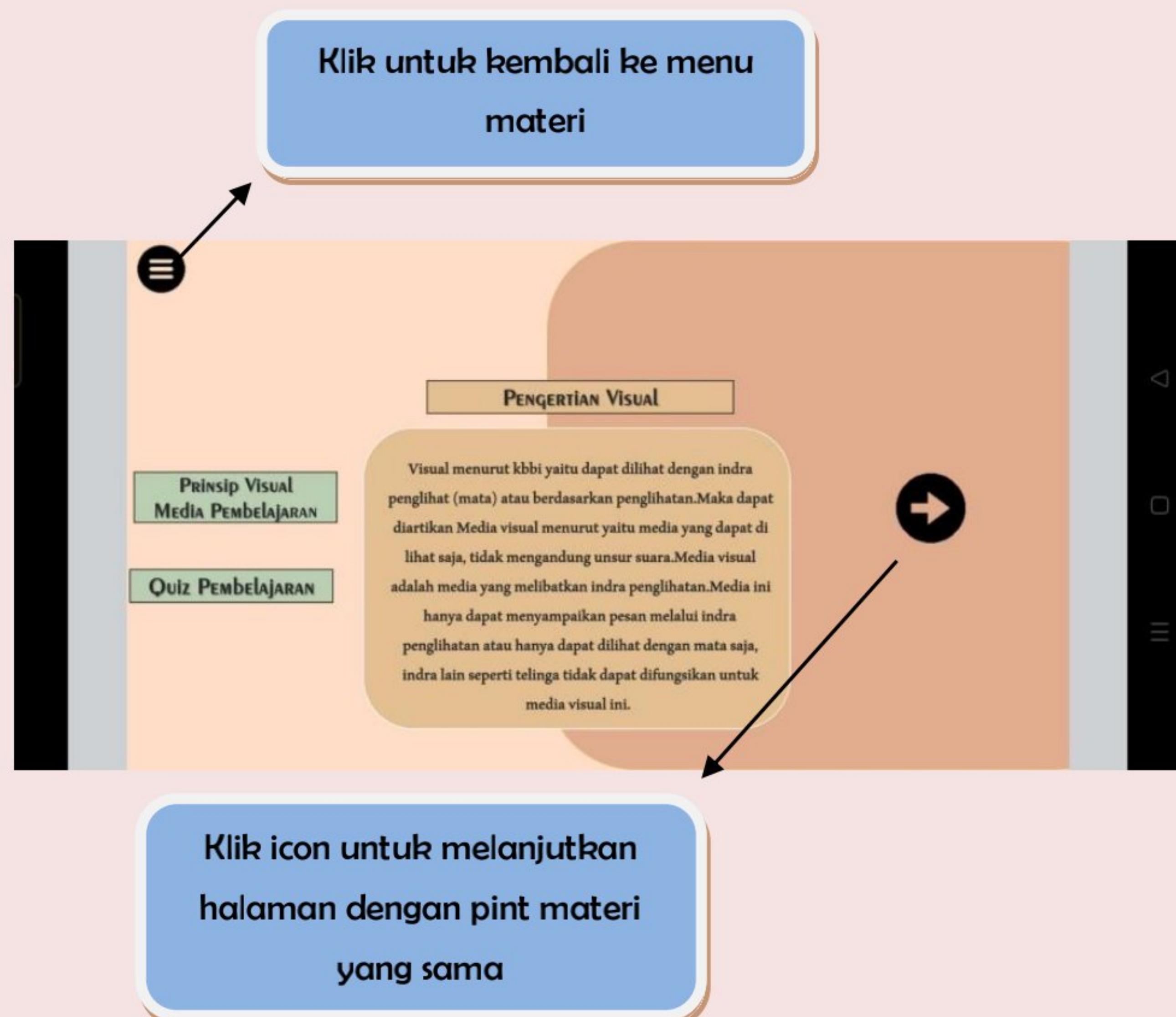


Tampilan Halaman Menu Materi

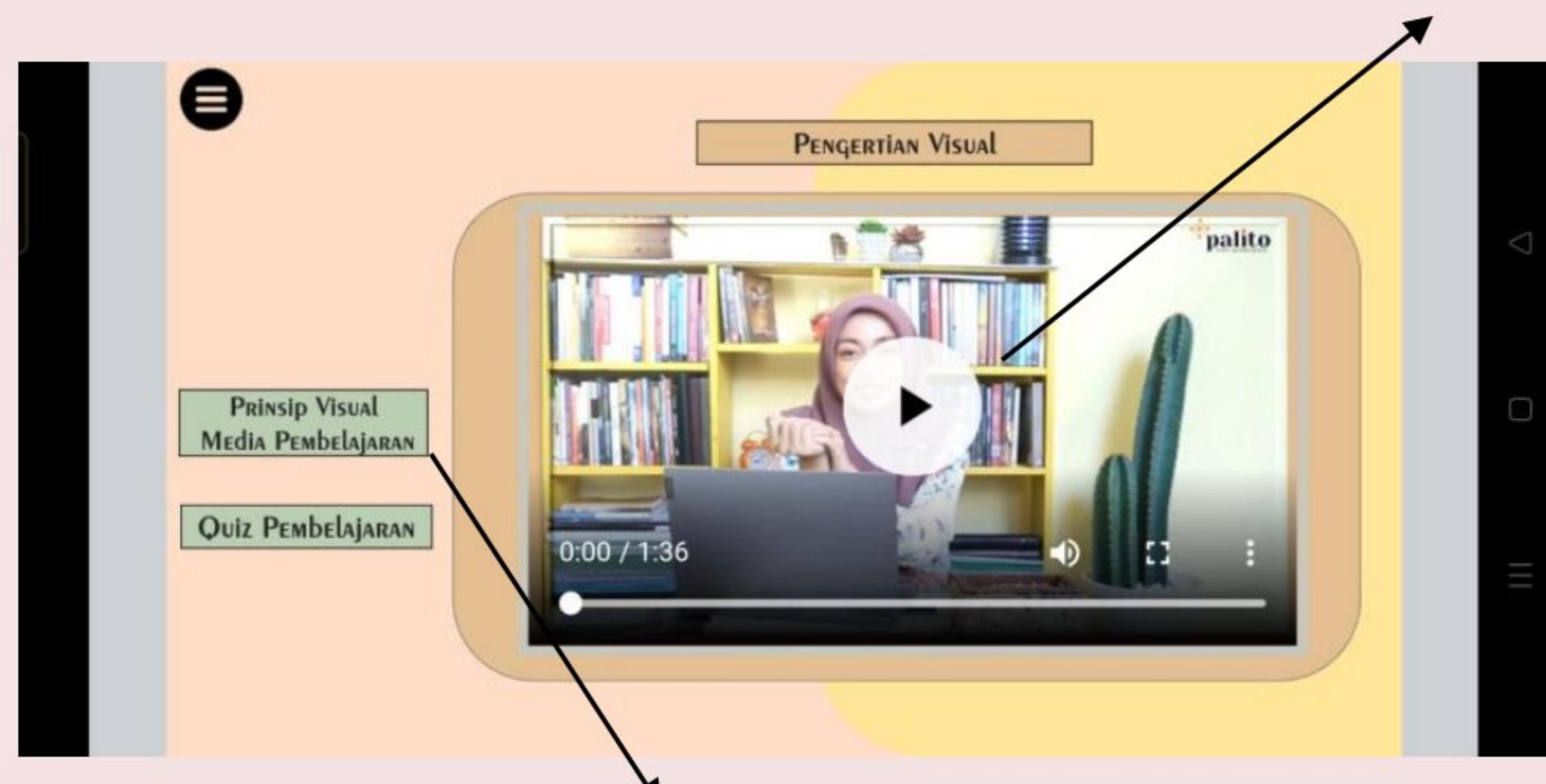


Pilihlah point materi terlebih dahulu sebelum mengerjakan quiz di akhir.

Tampilan Halaman Materi Pengertian Visual



Klik icon untuk
memainkan video



Klik Point Materi untuk
melanjutkan ke materi

Tampilan Halaman Materi Prinsip Visual Media Pembelajaran

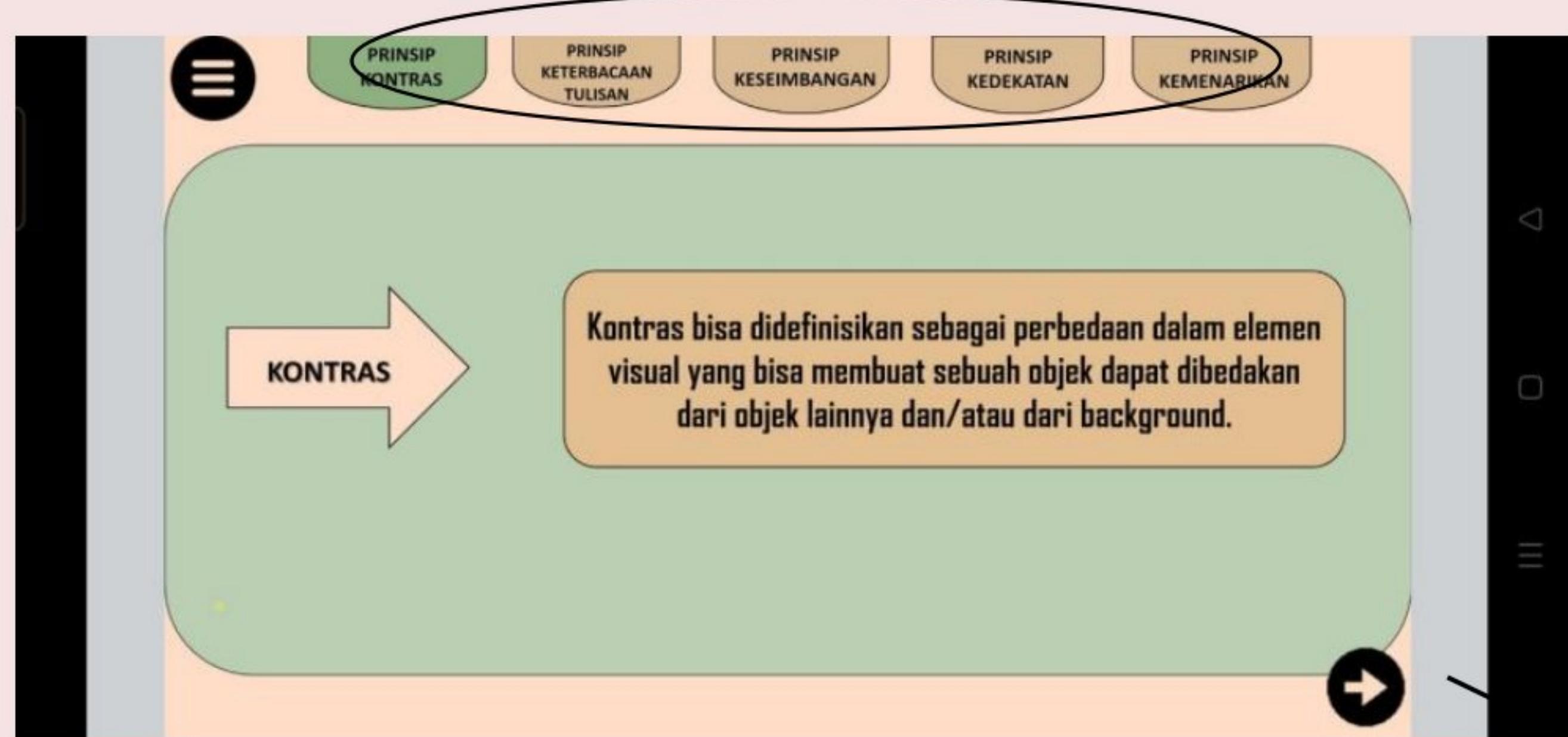
Prinsip Visual Media PEMBELAJARAN

- Prinsip Kontras Visual
- Prinsip Keterbacaan Tulisan
- Prinsip Keseimbangan Visual
- Prinsip Kedekatan
- Prinsip Kemenarikan

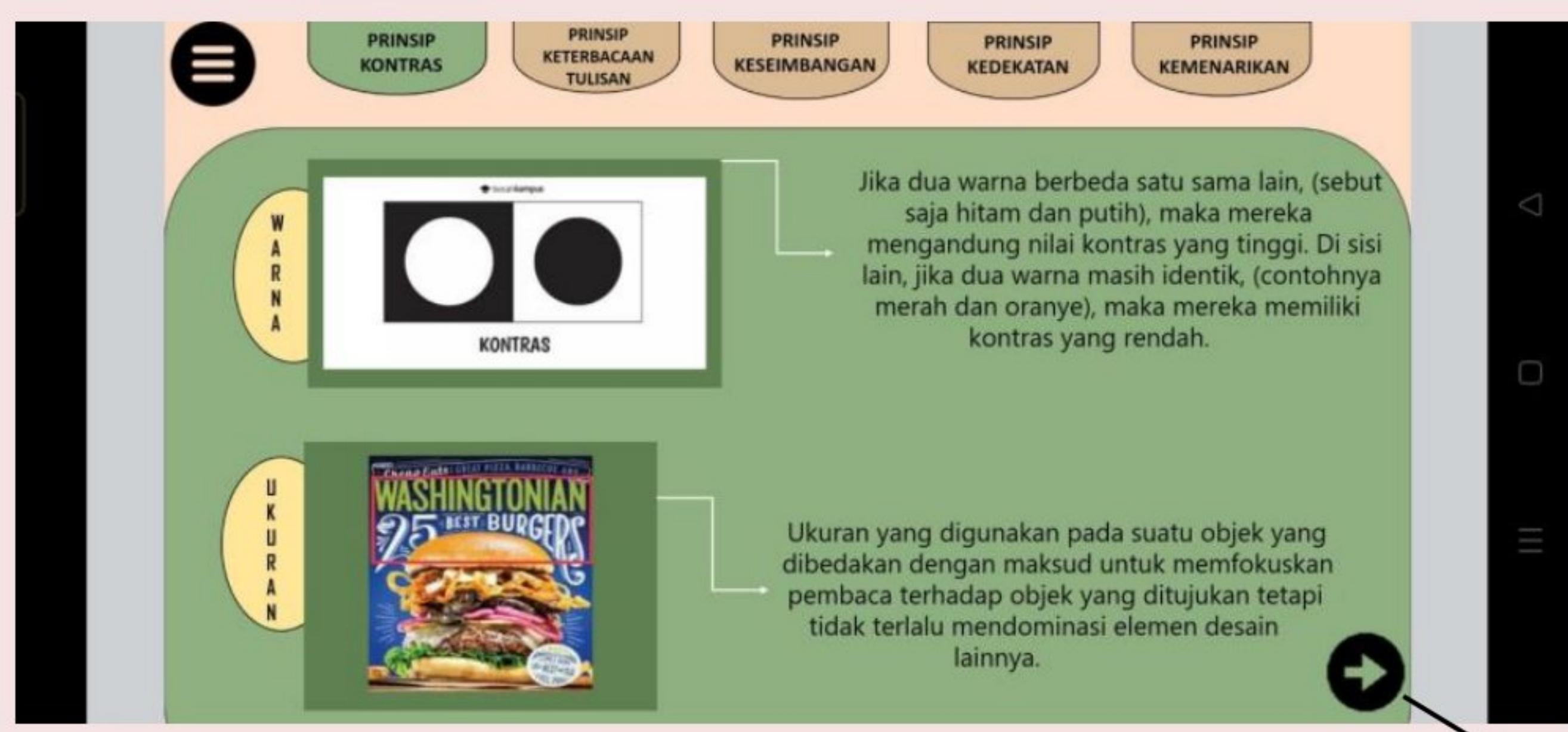
Klik untuk point prinsip pertama untuk masuk ke materi point-point prinsip visual media pembelajaran

Tampilan Halaman Prinsip Kontras

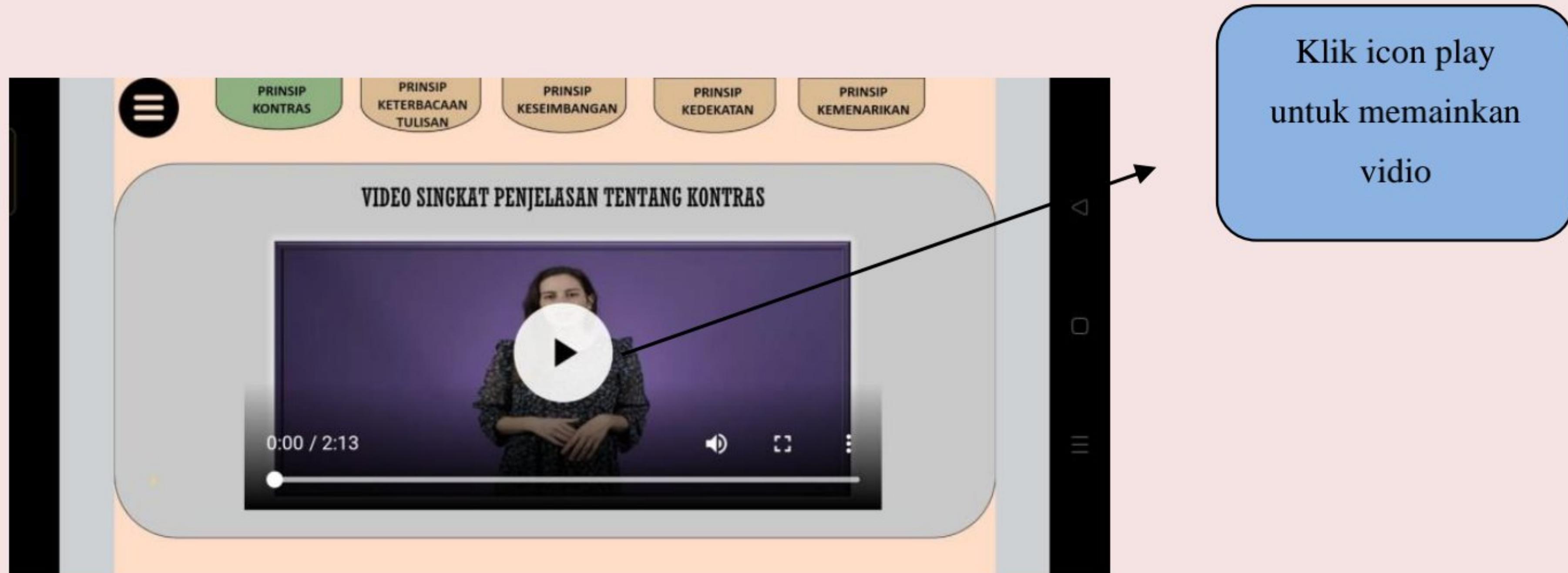
Klik untuk memilih materi pada point-point prinsip visual media pembelajaran



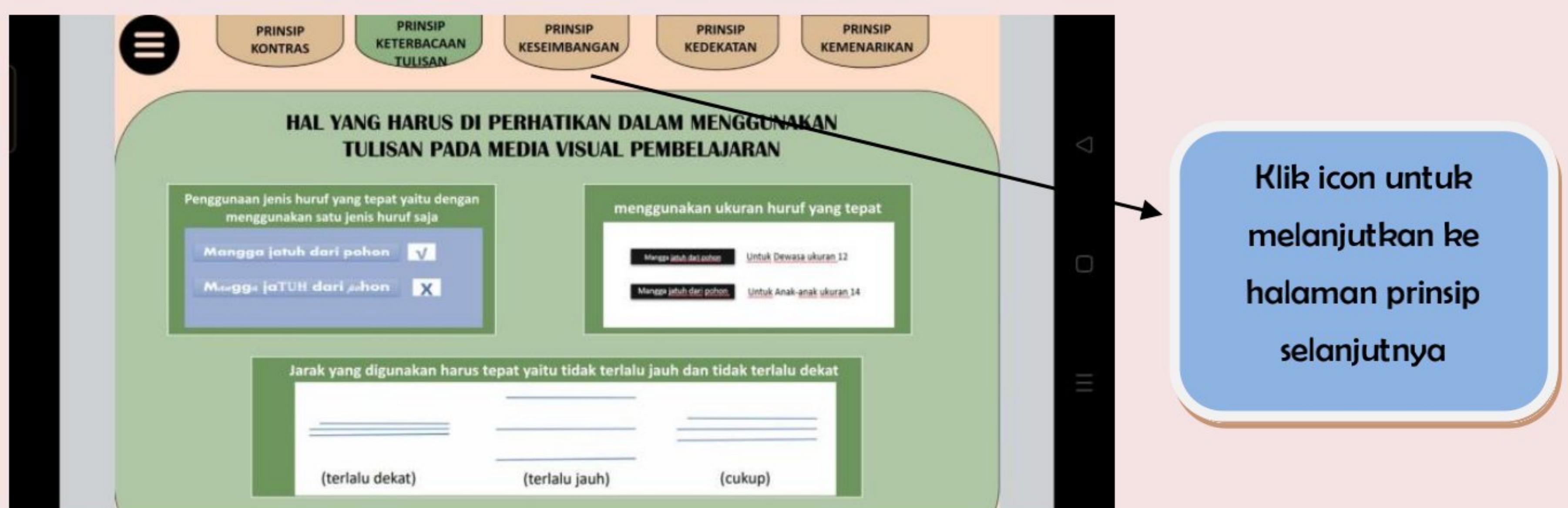
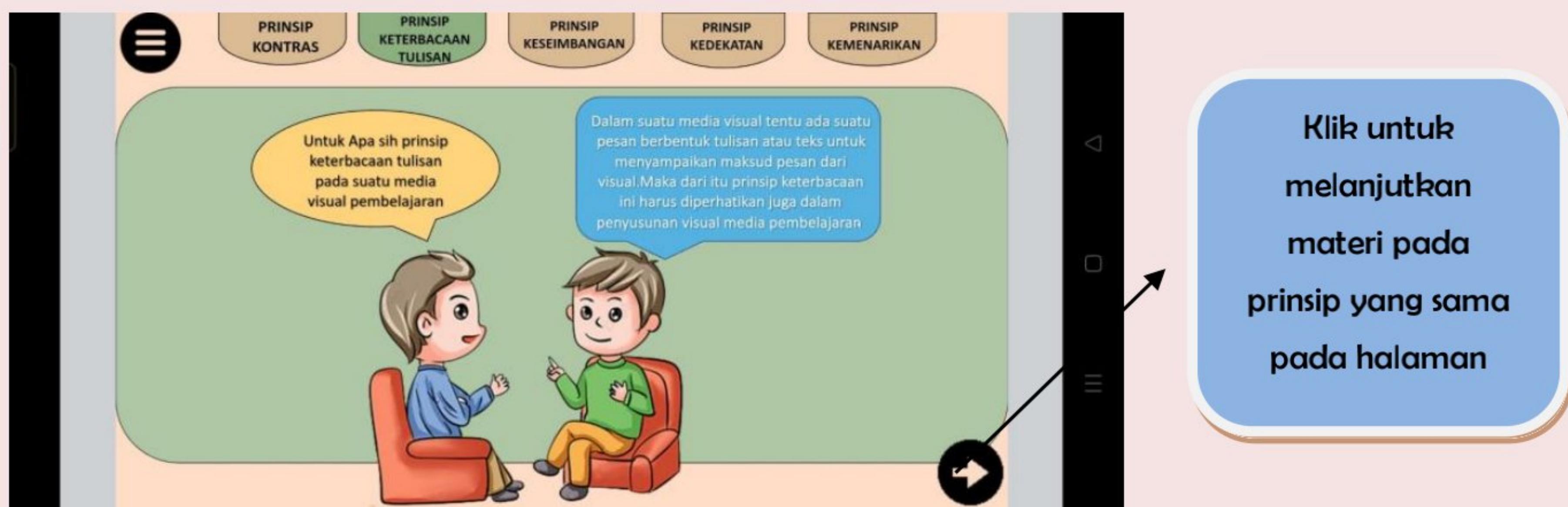
Klik icon ini untuk melanjutkan materi



Klik icon ini untuk kembali ke halaman selanjutnya



Tampilan Halaman Prinsip Keterbacaan Tulisan



Tampilan Halaman Prinsip Keseimbangan

The screenshot shows a slide titled 'PRINSIP KESEIMBANGAN' (Principle of Balance) from a digital learning resource. At the top, there are five tabs: PRINSIP KONTRAS, PRINSIP KETERBACAAN TULISAN, PRINSIP KESEIMBANGAN (highlighted in green), PRINSIP KEDEKATAN, and PRINSIP KEMENARIKAN. Below the tabs, there is a teacher icon holding a book and a pointer. A large text box contains the following definition: 'keseimbangan visual yaitu bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.' To the right of the slide, a blue callout box with rounded corners contains the text: 'Klik icon untuk melanjutkan ke halaman prinsip selanjutnya' (Click the icon to continue to the next principle page).

Tampilan Halaman Prinsip Kedekatan

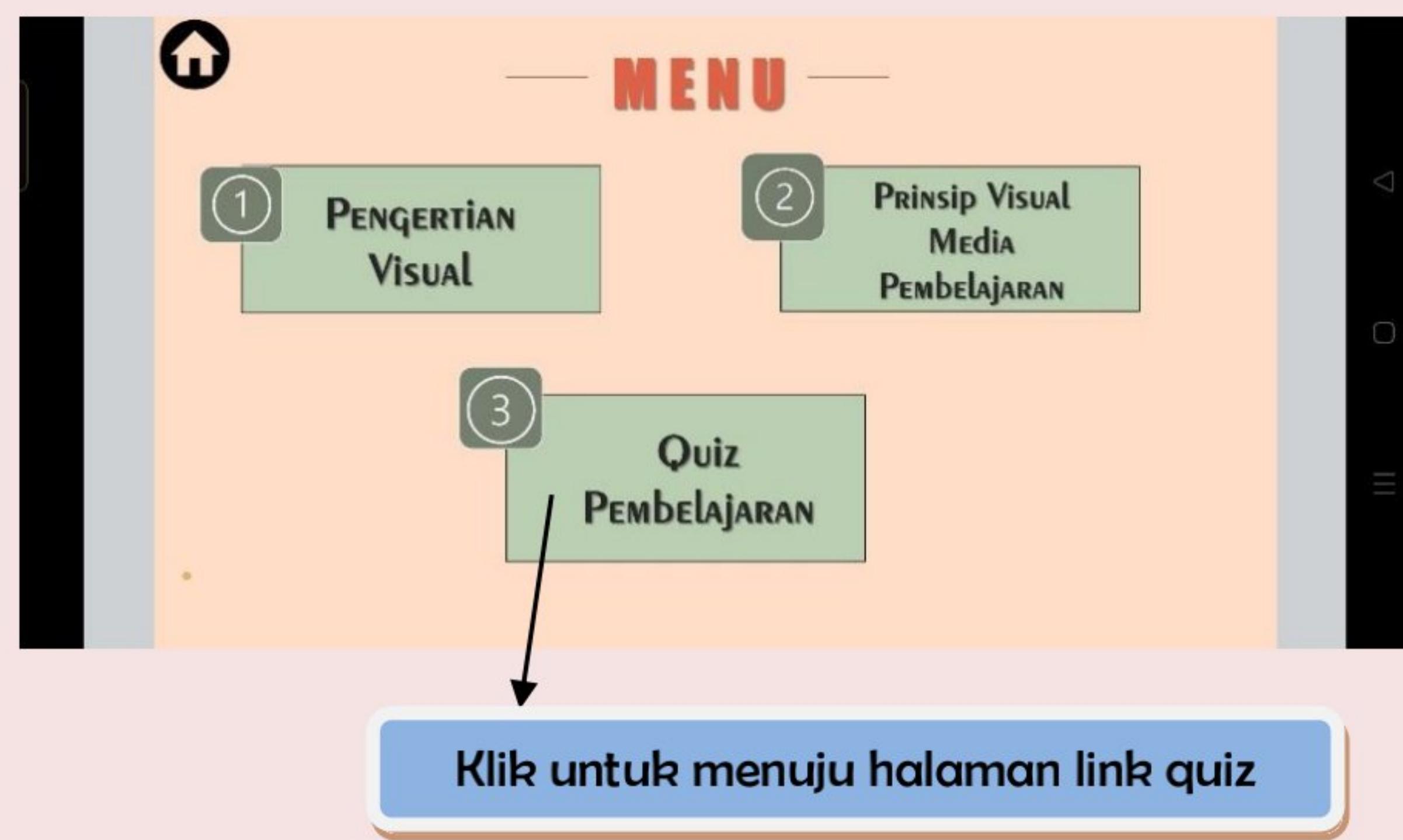
The screenshot shows a slide titled 'PRINSIP KEDEKATAN' (Principle of Proximity) from a digital learning resource. At the top, there are five tabs: PRINSIP KONTRAS, PRINSIP KETERBACAAN TULISAN, PRINSIP KESEIMBANGAN, PRINSIP KEDEKATAN (highlighted in green), and PRINSIP KEMENARIKAN. Below the tabs, there is a section titled 'Pengertian' (Definition) with the following text: 'Kedekatan yang dimaksud pada prinsip ini yaitu kedekatan antara tiap elemen dan objek harus memiliki jarak yang sesuai agar bisa dilihat dengan baik.' Two diagrams illustrate proximity: one shows two pairs of objects (Bulat 1 & Bulat 2, Kotak 1 & Kotak 2) with a green checkmark (V) indicating correct proximity, and another shows the same pairs with a red X indicating incorrect proximity. To the right of the slide, a blue callout box with rounded corners contains the text: 'Klik icon untuk melanjutkan ke halaman prinsip selanjutnya' (Click the icon to continue to the next principle page).

Tampilan Halaman Prinsip Kemenarikan

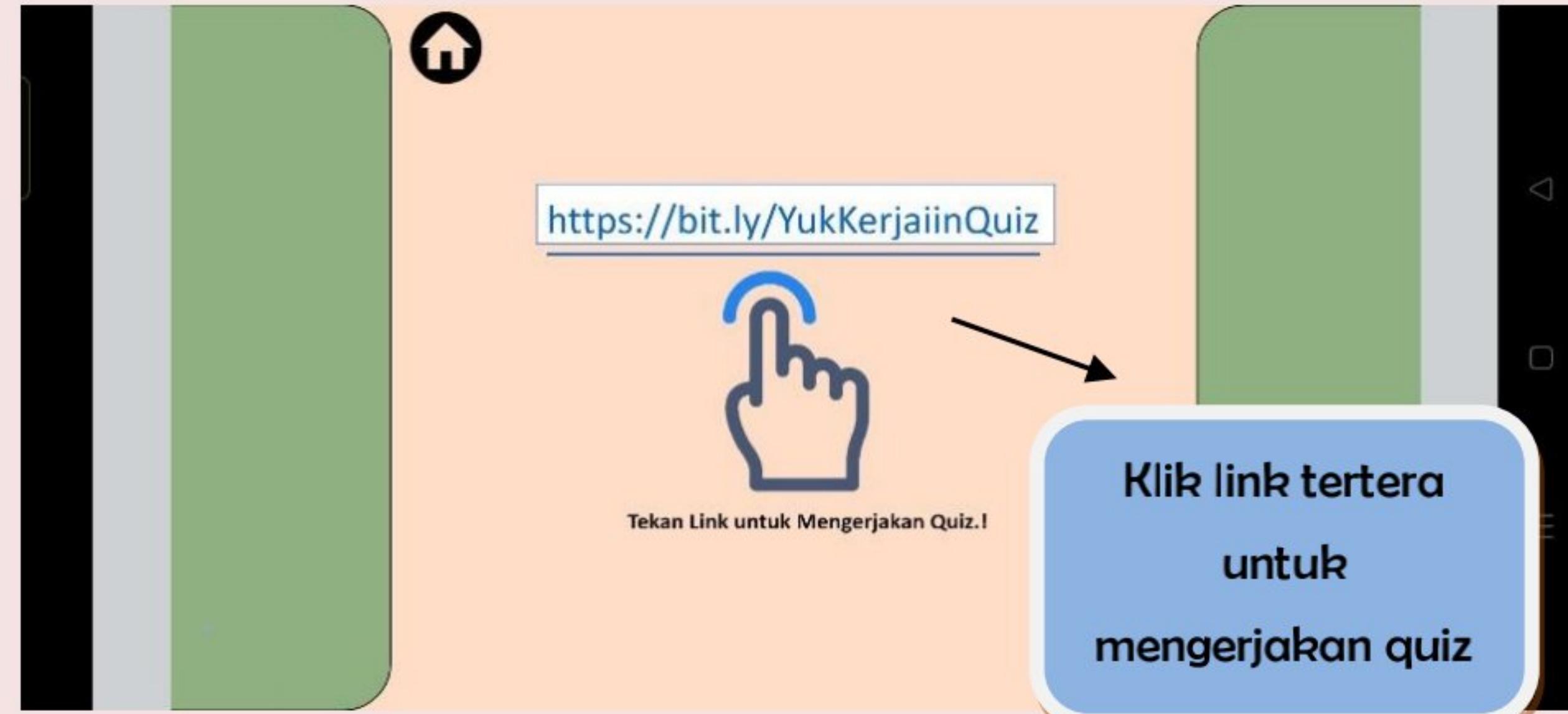
The screenshot shows a slide titled 'PRINSIP KEMENARIKAN' (Principle of Attraction) from a digital learning resource. At the top, there are five tabs: PRINSIP KONTRAS, PRINSIP KETERBACAAN TULISAN, PRINSIP KESEIMBANGAN, PRINSIP KEDEKATAN, and PRINSIP KEMENARIKAN (highlighted in green). Below the tabs, there is a teacher icon pointing at a speech bubble containing the text: 'Dalam suatu visual media pembelajaran tentu harus memiliki daya tarik yang khusus untuk para pembaca, dengan contoh beberapa elemen yang menarik atau dengan pemberian warna-warna yang membuat pembaca tertarik akan media visual yang disiapkan.' To the right of the slide, a blue callout box with rounded corners contains the text: 'Klik untuk melanjutkan materi pada prinsip yang sama pada halaman' (Click to continue the material on the same principle on the next page).



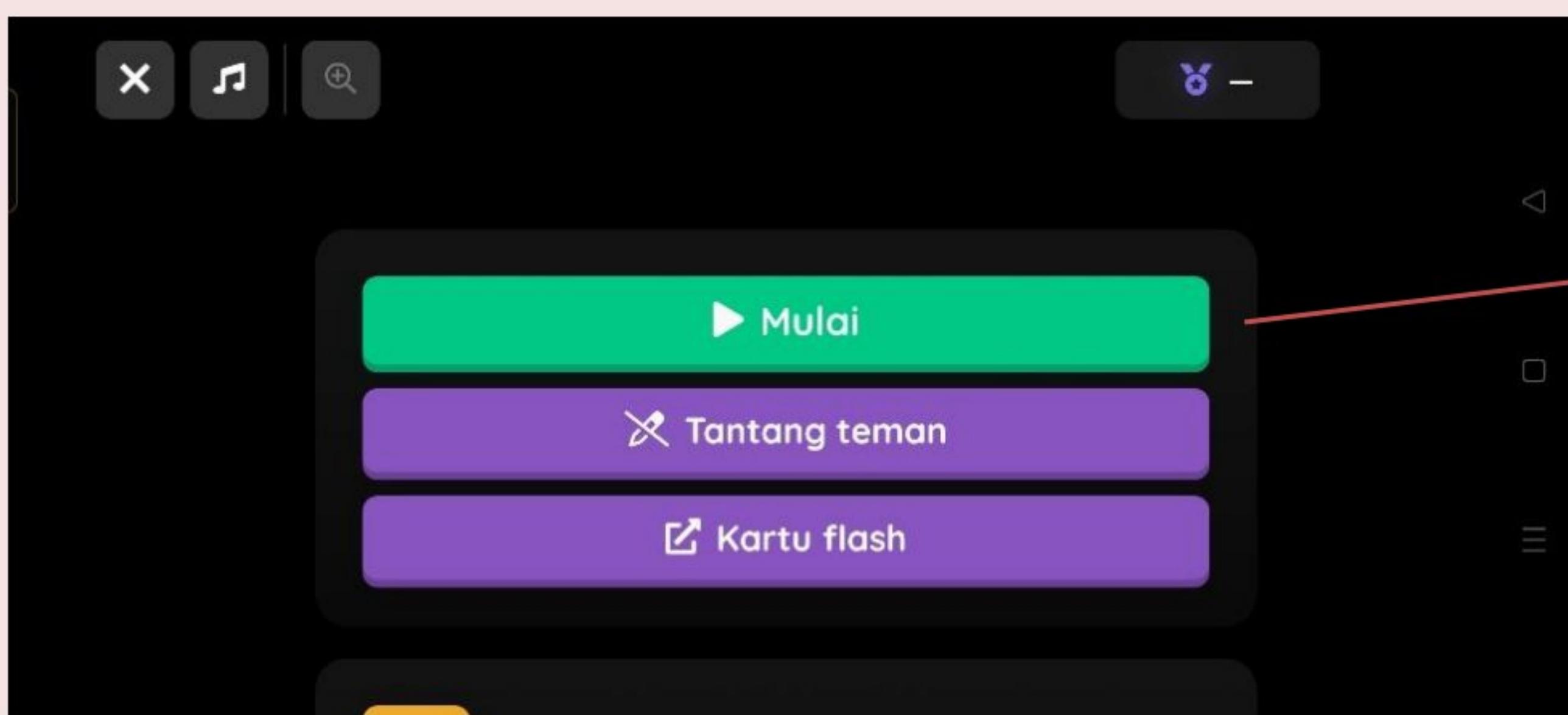
Halaman Menu untuk mengerjakan quiz



Halaman Link Quiz

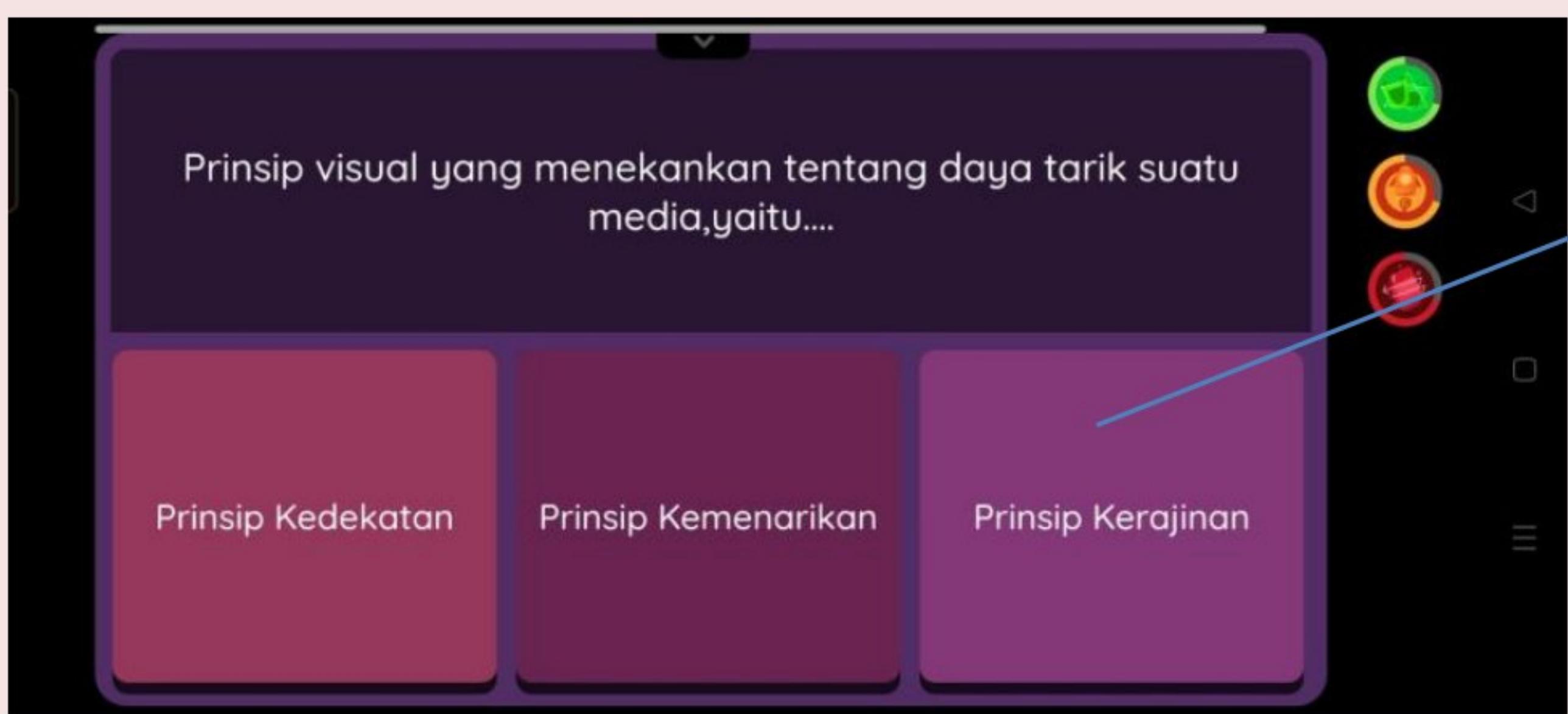


Tampilan Awal Quiz



Klik Tombol
mulai untuk
mengerjakan

Tampilan Soal Quiz



Klik pada kolom
pilihan jawaban
untuk menjawab
pertanyaan yang
benar

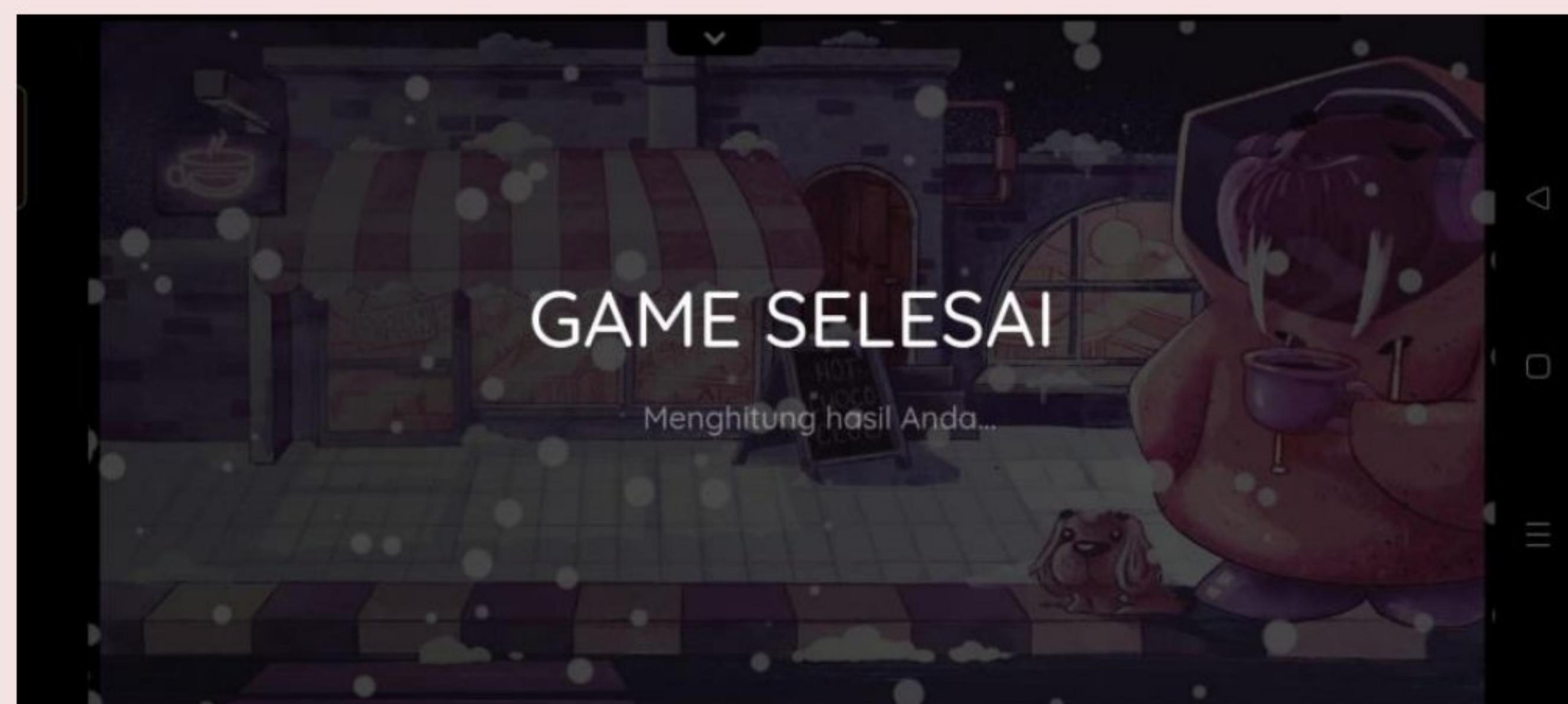
Tampilan Quiz jika jawaban yang dipilih salah



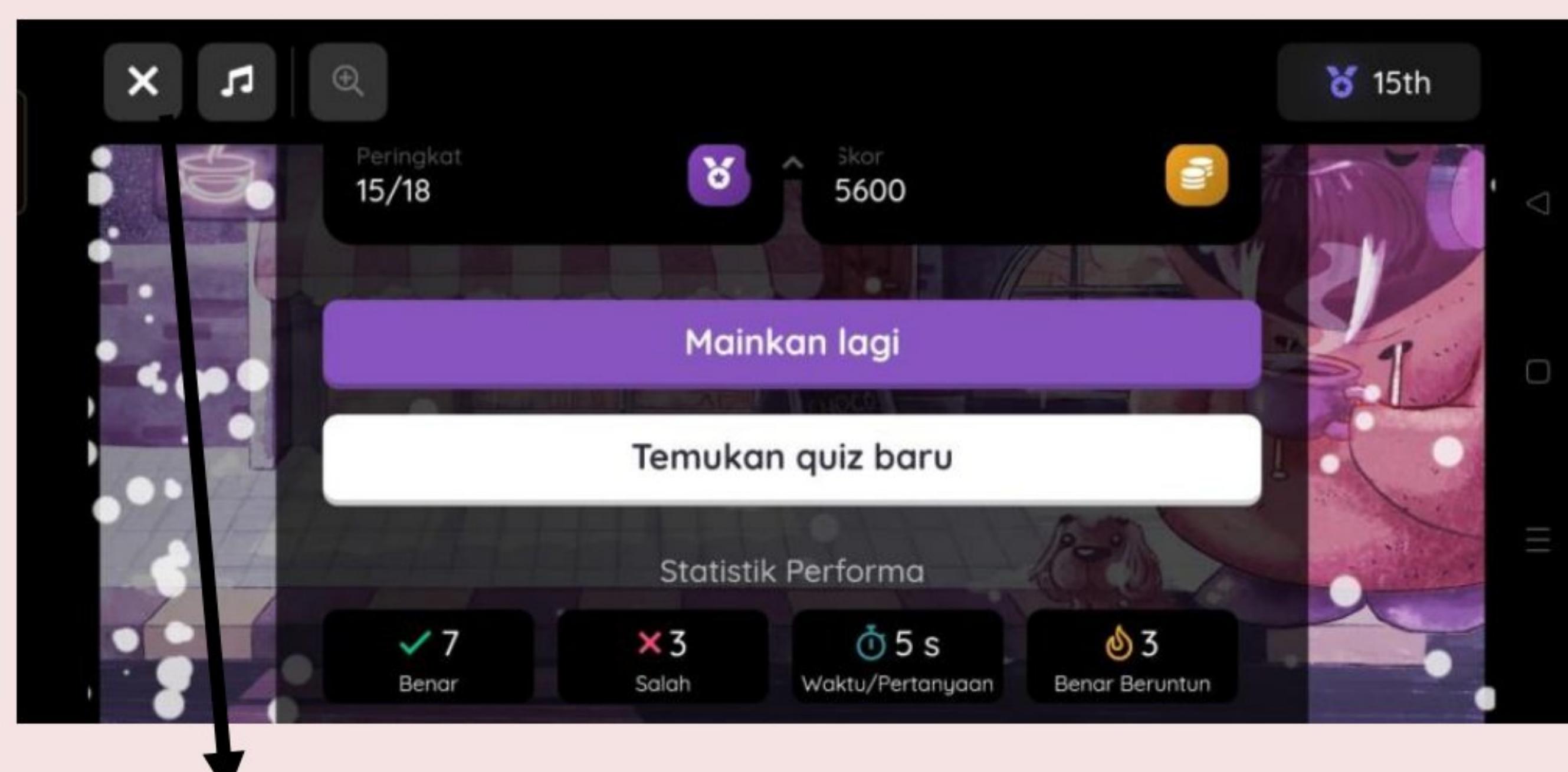
Tampilan Quiz jika jawaban yang dipilih benar



Tampilan Quiz Selesai

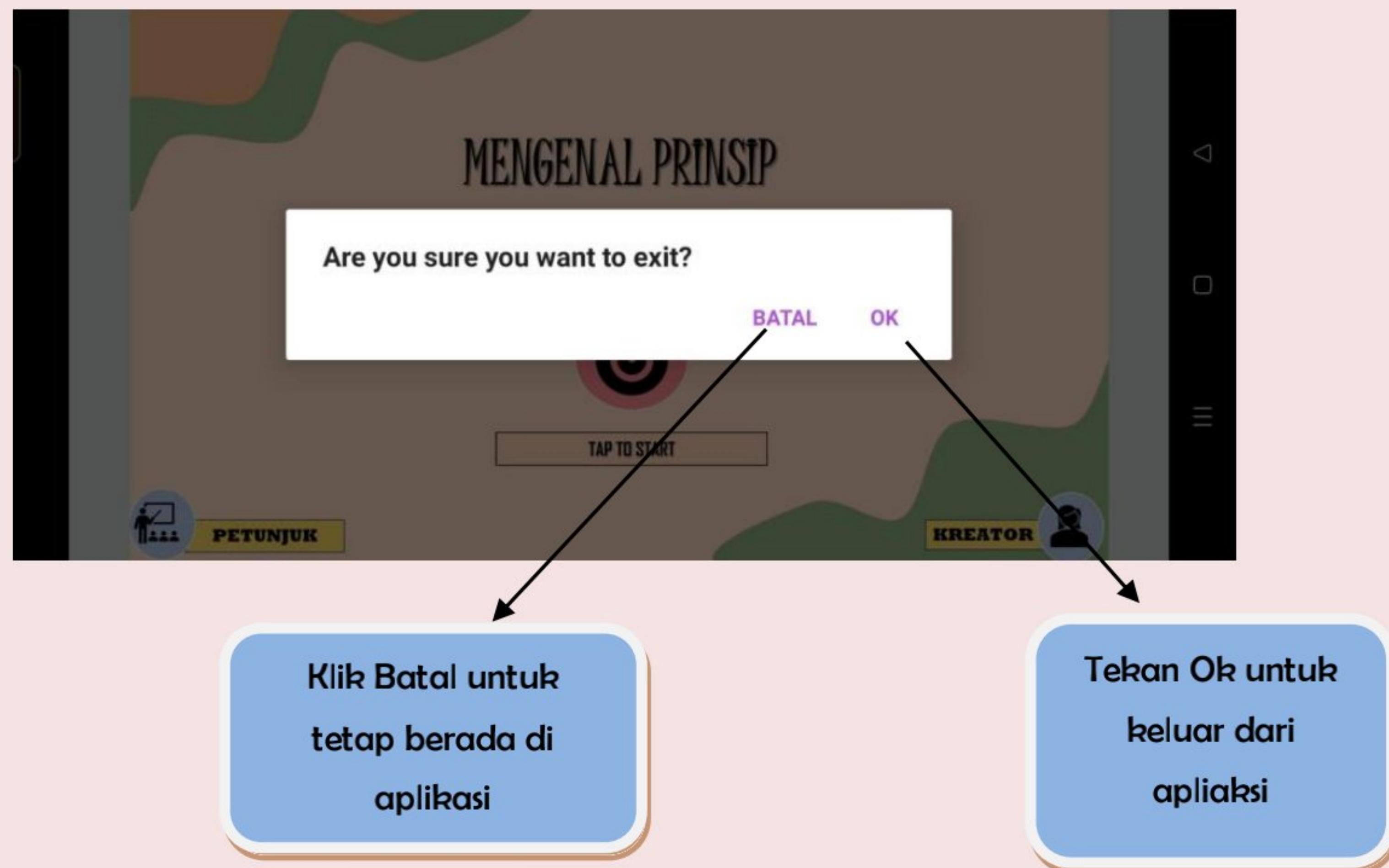


Tampilan Hasil Score akhir Quiz



Klik icon untuk
kembali ke
halaman awal

Tampilan Halaman Awal



D. IDENTITAS PENGEMBANG

1. Biodata Pengembang

Nama Lengkap : Sahnaz Zillah Rukmana
Program Studi : Teknologi Pendidikan
NIM : 21105244033
Email : Sahnazzillah.2021@student.uny.ac.id
No Hp : +6282113720758



2. Biodata Dosen Pembimbing

Nama Lengkap : Teguh Arie Sandy,M.Pd.
NIP : 12107210524784
Email : teguhariesandy@uny.ac.id
No Hp : +6285232777747



REFERENSI DAN KREDIT

Audio :

<https://youtu.be/U-Z4CxLIpz0>

Video :

<https://youtu.be/1hOKF0ykcvk>

<https://youtu.be/X55zsNZ9xow>

Animasi :

<https://youtu.be/fwXQ7gKAQEs>

Gambar :

<https://rb.gy/tgbxn1>

<https://rb.gy/hkrbt4>

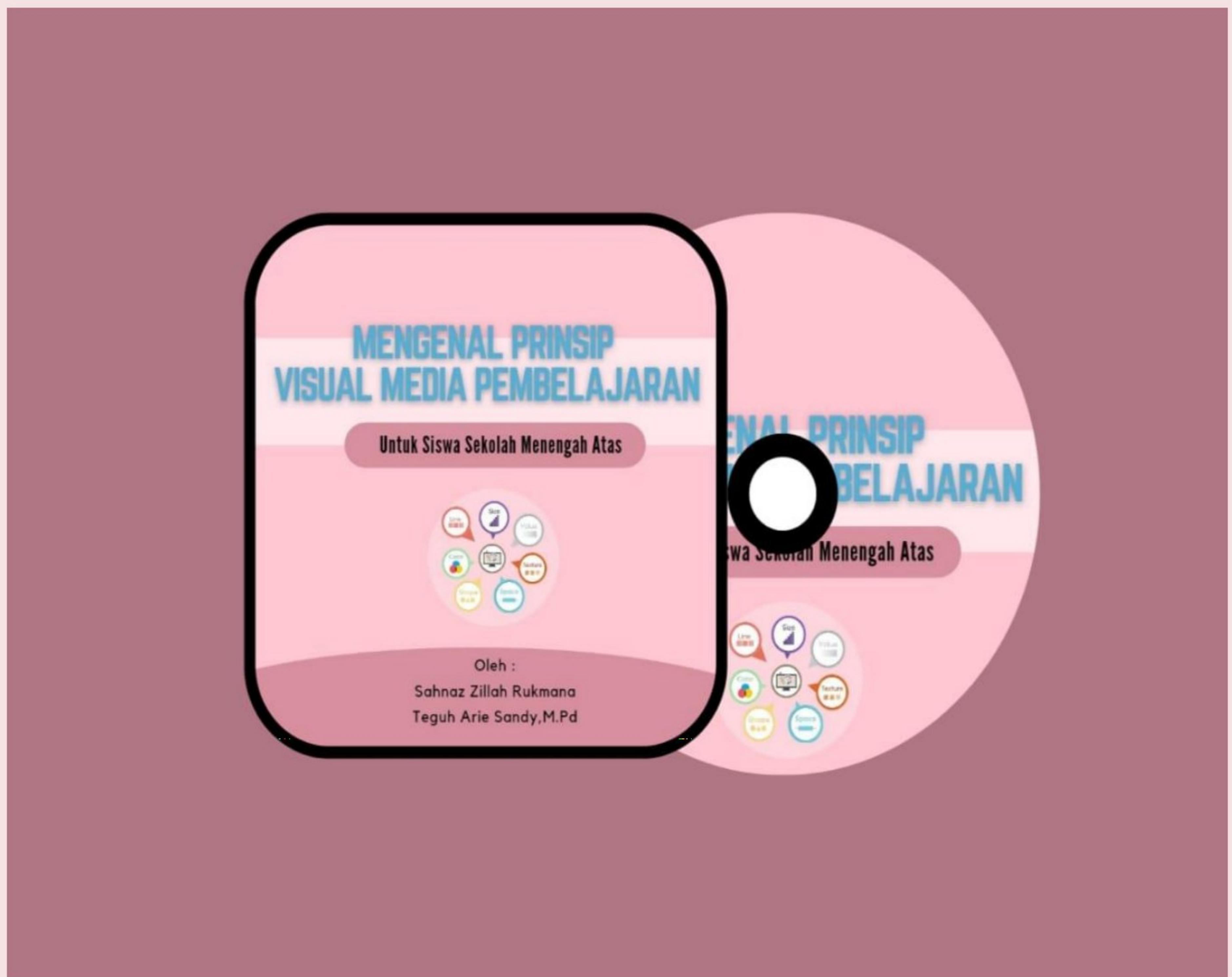
<https://rb.gy/xbz7m3>

<https://rb.gy/jppxsp>

<https://pin.it/68QY1Wu>

<https://rb.gy/k6hjii>

MODEL KEMASAN CD



APLIKASI ANDROID

MENGENAL PRINSIP VISUAL MEDIA PEMBELAJARAN

**Aplikasi ini di buat untuk memudahkan proses
pembelajaran Peserta Didik Mengenai Materi
Prinsip Visual Media Pembelajaran**

Oleh :
Sahnaz Zillah Rukmana
Teguh Arie Sandy, M.Pd

-Teknologi Pendidikan-