

Analisis Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Materi 3k (Kebersihan, Kerapihan, Keindahan) Pada Siswa Sekolah Dasar

Riyanto¹, Trengganis²

^{1,2}Teknik Informatika, STMIK Amikom Purwokerto

Jalan Letjen Pol. Sumarto Purwokerto, Banyumas, Jawa Tengah

¹riyanto@amikompurwokerto.ac.id

Abstrak

Terciptanya kondisi yang baik dengan lingkungan Sekolah yang bersih, sehat dan nyaman sebagai tempat peningkatan dan meningkatnya kesadaran warga sekolah terutama meningkatkan rasa tanggung jawab dalam upaya penyelamatan lingkungan perlu adanya sosialisasi yang mudah di mengerti dan menarik untuk di laksanakan serta di terapkan oleh oleh anak-anak. Berdasarkan hal tersebut dalam program ini di harapkan siswa Sekolah Dasar dapat memahami dan menerapkan di sekitar lingkungan Sekolah, ikut terlibat dalam menciptakan lingkungan yang bersih, rapih, indah sehingga nyaman dan menghindari dampak lingkungan yang negative. Inovasi dalam media penerapan 3k (kebersihan, kerapihan, keindahan) bagi siswa sekolah dasar dengan menggunakan animasi 2D Motion Graphic. Masih kurangnya pemahaman untuk menerapkan 3k. Perlu cara agar Siswa Sekolah dasar tertarik dan memahami untuk menerapkan 3k pada lingkungan sekolah tidak hanya sebagai wacana. Tujuan penelitian Menghasilkan suatu multimedia interaktif menggunakan motion graphic yang berisi materi 3K (Kebersihan, Kerapihan, Keindahan).

Kata kunci : Motion Graphic, animasi 2D, Multimedia.

Abstract

The creation of good conditions with a clean, healthy and comfortable School environment as a place to increase and cheap awareness of school residents to overcome the increased sense of responsibility in an effort to save the environment needs a socialization that is easy to understand and interesting to be implemented and implemented by children. Based on that in this program in the training of elementary school students can understand and apply around the school environment, get involved in a clean environment, neat, beautiful so comfortable and negative environmental environment. Innovation in 3k application media (cleanliness, tidiness, beauty) for elementary school students by using 2D Motion Graphic animation. Still understanding to apply 3k. Perlu the way for elementary school students interested and understand to apply 3k on the school environment not only as a discourse. Purpose of research Produce an interactive multimedia using motion graphics that contain 3K materials (Hygiene, Tidiness, Beauty).

Keywords: Motion Graphic, 2D animation, Multimedia.

I. PENDAHULUAN

Inovasi dalam media penerapan 3k (kebersihan, kerapihan, keindahan) bagi siswa sekolah dasar dengan menggunakan animasi 2D *Motion Graphic*. Masih kurangnya pemahaman untuk menerapkan 3k. Perlu cara agar Siswa Sekolah dasar tertarik dan memahami untuk menerapkan 3k pada lingkungan sekolah tidak hanya sebagai wacana. Lingkungan sekolah yang kondusif

sangat di perlukan untuk proses pelaksanaan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). Pentingnya kebersihan tentunya akan berkaitan dengan kerapihan dan keindahan lingkungan, adapun tindakan dari 3K (kebersihan, kerapihan, keindahan) bagi lingkungan sekolah yaitu :

- a. Kebersihan dapat di lakukan tindakan seperti membuang sampah pada tempatnya (organik dan

non organik), menyapu lantai/ halaman yang kotor, menghapus papan tulis.

- b. Kerapihan dapat di lakukan tindakan seperti menata atau merapihkan fasilitas sekolah, berpakaian rapih dengan atribut lengkap sesuai seragam yang di tentukan.

Dengan menggunakan sebuah video animasi *motion graphic* di harapkan siswa Sekolah Dasar lebih mudah memahami dan lebih tertarik untuk melaksanakan serta menerapkan 3K tersebut pada lingkungan Sekolahnya.

Animasi dua dimensi atau animasi dwi-matra dikenal juga dengan nama *flat animation*. Realisasi nyata dari perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *cartoon* yang artinya gambar yang lucu. Pembuatan animasi film kartun tersebut awalnya dikerjakan dengan membuat sketsa gambar yang digerakan satu demi satu, jadi kesimpulannya animasi merupakan suatu gambar objek yang dapat bergerak. Untuk membuat satu durasi animasi membutuhkan jumlah gambar yang cukup banyak (Munir, 2012).

Menurut Hofstetter dalam Suyanto (2003) multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi). Multimedia menjadi penting karena dapat dipakai sebagai alat persaingan antar perusahaan, Di samping itu di abad 21 ini multimedia menjadi kegiatan membaca dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata . Aplagi dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan untuk memperluas cakupan tesk ketika memeriksa suatu topik tertentu.

II. METODOLOGI

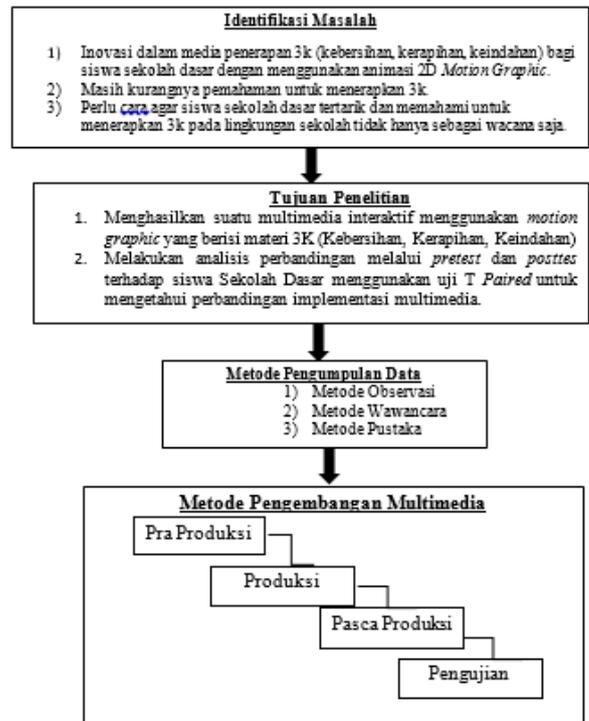
1. Pengumpulan Data

Studi literatur dalam sebuah penelitian untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh mengenai apa yang sudah dikerjakan peneliti lain dalam analisis hubungan implementasi multimedia interartif terhadap penguasaan materi 3k

(kebersihan, kerapihan, keindahan) pada Siswa Sekolah Dasar.

2. Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan tahap dimana proses pembuatan proyek tersebut dimulai. Inti dari proses pembuatannya adalah pada tahap produksi. Dalam tahap ini terjadi beberapa pekerjaan yang dilakukan secara teratur, seperti terlihat pada gambar 1.



Gambar 1 Metode Penelitian

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Produksi

a. Storyboard

No	Gambar	Keterangan	Durasi
1		menganjurkan untuk menerapkan dan melaksanakan 3K	01.00 s/d 01.07

No	Gambar	Keterangan	Durasi
2		Menerangkan contoh tindakan kebersihan	01.11 s/d 01.53

b. *Lay out*

Proses penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik.

Lay out penjelasan 3K



Gambar 2 *Lay out* siswi

Pada langkah ini merupakan tahap pembuatan tampilan siswi untuk menjelaskan apa itu 3K.

1) *Lay out* lingkungan sekolah sebelum melaksanakan 3K



Gambar 3 *Lay out* lingkungan sekolah

Pada langkah ini merupakan tahap pembuatan tampilan yang menerangkan tentang bagaimana lingkungan sekolah sebelum melaksanakan 3K.

2) *Lay out* memberikan contoh tindakan 3K



Gambar 4 *Lay out* contoh tindakan 3K

Pada langkah ini merupakan tahap memberikan contoh tindakan dari 3K (kebersihan,kerapihan,keindahan) pada lingkungan sekolah.

3) *Lay out* manfaat 3K



Gambar 5 *Lay out* manfaat 3K

Pada langkah ini merupakan tahap dimana siswi memberikan contoh manfaat jika menerapkan 3K pada lingkungan sekolah.

2. Analisis Hasil

Analisis data menggunakan Uji Paired Sample T test yang digunakan untuk menguji dua sample data yang berpasangan. Tes dilakukan dua kali tes kepada peserta tes.

IV. KESIMPULAN

Telah berhasil dibuat sebuah video animasi motion graphic 2D yang dapat mempermudah pemahaman anak usia dini mengenai 3K (Kebersihan, Kerapihan, Keindahan) dan menumbuhkan ketertarikan untuk melaksanakan serta menerapkan 3K dilingkungan. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat memberikan pendidikan karakter yang dapat mengetahui tingkat kedisiplinan Siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Husain S.,dkk 2015. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor. Universitas Mataram. Mataram
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Suyanto .2005. *MULTIMEDIA Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Andi, Yogyakarta.
- Madcoms. 2013. *Mahir dalam 7 Hari Adobe Flash*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Komputer, Wahana .2013. *Corel Draw X6*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Wajiyanto & Hananto, 2013. *PENGEMBANGAN PARIWISATA KABUPATEN BANTUL BERBASIS MULTIMEDIA*, vol.1, no.2
- Munir .2012. *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta, Bandung
- Artha. 2016. *PENGARUH PEMILIHAN TAYANGAN TELEVISI TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIALISASI ANAK*. vol.2,no.1