



Arty 12 (1) 2023

Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly>

Development of Interactive Comic as Education Media About Household Hygiene for Elementary School Student.

PENGEMBANGAN KOMIK INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENJAGA KEBERSIHAN RUMAH BAGI ANAK USIA SEKOLAH DASAR.

Sitinjak, Marchya Lidya; Supatmo

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima : Feb 2023

Disetujui : Mar 2023

Dipublikasikan :

April 2023

Keywords:

Komik, Interaktif, Anak Usia Sekolah Dasar, Kebersihan Rumah, Android

Abstrak

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada tatanan rumah tangga dapat diterapkan dengan adanya kesadaran pribadi yang dibentuk sejak dini melalui lingkungan rumah dan sekolah. Keluarga memberikan arahan praktik membersihkan rumah, sedangkan sekolah memberikan pemaparan teori melalui materi pembelajaran RPP Kurikulum 2013 kelas 2 Sekolah Dasar. Pembelajaran ini menggunakan model pembelajaran tematik yang menekankan keterlibatan siswa sehingga dibutuhkan media edukasi yang memberikan teori sekaligus melibatkan siswa dalam memahami pentingnya kebersihan lingkungan rumah. Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, tercipta gagasan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang menghadirkan komik sebagai fitur utama untuk memberikan materi kebersihan rumah beserta fitur aktivitas pendukung yang melibatkan partisipasi siswa. Proyek studi ini bertujuan untuk menghasilkan komik interaktif yang mengedukasi pentingnya kebersihan rumah kepada anak usia Sekolah Dasar. Metode berkarya yang dilakukan adalah pengumpulan data berupa studi pustaka dan studi literatur sejenis. Pengumpulan data menghasilkan rumusan konsep materi, segmentasi, dan fitur yang kemudian diproduksi secara digital dan dipublikasikan melalui tautan pengunduhan, pameran proyek studi dan media sosial Instagram. Proyek studi ini menghasilkan aplikasi komik interaktif berbasis Android yang dapat diunduh pada ponsel berbasis Android versi 2.3 ke atas. Proyek studi ini diharapkan dapat menjadi sarana pendukung pembelajaran di lingkungan sekolah dan rumah di bawah pengawasan orang tua dan guru sekolah.

Abstract

Clean and Healthy Living Behavior (PHBS) in the household environment can only applied with personal awareness that formed early through household and school environment. Family provide for the practice of cleaning the house, while schools provide directions for theoretical presentations through the RPP Kurikulum 2013 for elementary school 2nd grader. This lesson plan is using thematic learning model that emphasizes student involvement which means, a learning media that involving students to understand the lesson plan is needed. This comes with a concept to create interactive-based learning multimedia that presents comics as the main feature along with supporting activity features that involve elementary school-aged children about importance of cleaning the house. It begin with collecting data from literature studies and similar literature studies. Data collection resulted in the formulation of material concepts, segmentation and features which were produced using digital technique and published as download links, study project exhibitions and Instagram posts. This project produces an Android-based interactive comic application that can be downloaded on Android phones from version 2.3 and above. This project expected to be a support for learning process in the school and house under the supervision of parents and school teachers.

© 2023 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B5, Lantai 2 Fakultas Bahasa dan Seni UNNES

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

Email : _____

ISSN 2252-7516

E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Sebagai salah satu kemampuan dasar manusia dalam kehidupan sehari-hari, menjaga kebersihan penting diajarkan sejak usia dini. Aktivitas seperti menyapu lantai, membuang sampah, mengepel, hingga merapikan barang telah lazim diajarkan kepada anak-anak dalam keluarga. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) adalah berbagai perilaku kesehatan yang dilakukan atas kesadaran pribadi. Dalam tatanan rumah tangga, penerapan PHBS dapat membuat seluruh anggota keluarga mampu untuk menolong diri sendiri terkait kesehatan pribadi (Kementerian Kesehatan Indonesia, 2016). Berdasarkan data yang diperoleh melalui riset yang dilakukan Kementerian Kesehatan, hanya 20 persen dari total masyarakat Indonesia peduli terhadap kebersihan dan kesehatan. Hal ini berarti hanya sekitar 52 juta orang yang memiliki kepedulian terhadap kebersihan lingkungan sekitar dan dampaknya terhadap kesehatan dari 262 juta jiwa di Indonesia.

Penelitian yang dilakukan Suryani, dkk. (2020) menyatakan bahwa pengetahuan anak sekolah dasar terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dipengaruhi oleh pengetahuan pribadi siswa mengenai pentingnya menjaga kebersihan dan hubungannya dengan kesehatan pribadi. Lingkungan rumah memberikan bimbingan berupa praktek langsung membersihkan rumah, sedangkan lingkungan sekolah memberikan peluang bagi anak untuk terlibat dalam aktivitas menjaga kebersihan melalui kegiatan piket kelas dan pemaparan teori melalui materi pembelajaran mengenai kebersihan lingkungan yang dapat ditemukan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kurikulum 2013 kelas 2 Sekolah Dasar.

Dalam Kurikulum 2013, pendidikan tingkat Sekolah Dasar di Indonesia kembali menerapkan model pembelajaran tematik. Prastowo (2019) mendefinisikan model pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran yang menggunakan pendekatan berbasis tema yang menekankan keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan, yakni tidak semata-mata mendorong peserta didik untuk mengetahui, tetapi peserta didik juga diajak untuk belajar melakukan (*learning to do*) sehingga aktivitas pembelajaran itu menjadi semakin relevan dengan kehidupan nyata dan penuh makna bagi siswa.

Guna menunjang fungsi *learning to do* dalam model pembelajaran tematik, dibutuhkan sebuah karya desain komunikasi visual yang melibatkan siswa dalam mengenal pentingnya menjaga kebersihan rumah. Hal ini didukung oleh pernyataan Andriyani & Wahyuningsih (2021) yang menyebutkan bahwa modernisme membuat kemajuan dalam kualitas pendidikan tingkat dasar Indonesia dengan ditemukannya pembaharuan metode belajar. Salah satu metode belajar yang mengalami pembaharuan adalah kehadiran media pembelajaran berbasis teknologi yang bersifat interaktif.

Purnawati & Eldawi (2001) memberikan konteks yang spesifik untuk bidang pendidikan. Mereka menyatakan media adalah segala sesuatu yang dipakai untuk memberikan dan memberikan pesan yang bertujuan untuk mempengaruhi perasaan, pikiran, dan perhatian siswa dan mendukung terciptanya kegiatan belajar mengajar.

Sadiman, dkk. (1990) melengkapi kedua pernyataan tersebut dengan mengatakan media adalah segala hal yang dipakai untuk

mengirimkan pesan berupa informasi kepada penerima (dalam konteks ini, siswa) sehingga dapat mempengaruhi perasaan, pikiran, perhatian dan minat siswa dan kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan efisien.

Edukasi menurut Craven & Himle (1996, dalam Suliha, 2002) adalah teknik praktik belajar untuk menambah pengetahuan dan kemampuan seseorang. Hal ini bertujuan untuk mengingatkan kondisi nyata atau fakta melalui pemberian informasi dan gagasan baru. Sedangkan menurut Kalmpourtzis (2018), edukasi adalah seni memfasilitasi proses pembelajaran.

Sehingga dapat disimpulkan media edukasi adalah sarana yang digunakan untuk memfasilitasi kegiatan belajar-mengajar secara efisien dengan menambah pengetahuan dan meningkatkan kemampuan peserta proses pembelajaran. Kehadiran media ini memperkaya pengalaman proses pembelajaran berbasis lisan dan tulisan dengan berbagai media pengajaran. (Wibawanto, 2017).

Pramono (2018) menyebutkan multimedia merupakan medium berbasis komputer yang menyediakan berbagai komunikasi dan memunculkan interaksi. Interaksi adalah sebuah fitur yang menonjol dan menjadi nilai lebih dari sebuah multimedia. Jika media difungsikan sebagai komunikator pesan, komunikasi tersebut dikatakan bersifat interaktif apabila pengguna mampu untuk berinteraksi langsung dengan komputer dan mempengaruhi pesan yang dibuat (Dillon & Leonard, 1998).

McCloud (1994) mendefinisikan komik sebagai media penyampai pesan berisi kumpulan gambar serta unsur verbal dan visual

lainnya yang berhubungan dengan indera pengelihatannya yang ditata bersebelahan atau berdekatan dalam urutan tertentu. Komik berfungsi sebagai media komunikasi atau penyampai pesan. Sifat komik yang memadukan gambar dan teks dalam suatu urutan (alur) tertentu membuat informasi yang disampaikan dalam bentuk komik lebih mudah diserap oleh pembaca.

Berdasarkan pengertian-pengertian yang telah dijabarkan, komik interaktif dapat didefinisikan sebagai multimedia yang mengkombinasikan cerita bergambar yang diolah secara digital dengan menerapkan komunikasi 2 arah melalui interaksi komik dan pengguna. Pada dasarnya, komik konvensional baik digital maupun tradisional bersifat statis, Mengingat karakteristik dari multimedia yang menitikberatkan interaksi sebagai fungsi yang bernilai besar bagi kegunaan multimedia, dibutuhkan sebuah metode khusus untuk menghadirkan komunikasi 2 arah dalam sebuah karya komik.

Guna menunjang fungsi *learning to do*, dibutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi yang melibatkan siswa mengenal pentingnya menjaga kebersihan rumah. - Maka dari itu, proyek studi ini bertujuan untuk menghasilkan komik interaktif yang mengedukasi pentingnya kebersihan rumah kepada anak usia Sekolah Dasar.

METODE BERKARYA

Proses berkarya dalam menghasilkan komik interaktif tentang pentingnya menjaga kebersihan terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu

proses pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Dalam tahap pra produksi, langkah yang dilalui adalah sebagai berikut:

- (1) Merumuskan metode berkarya. Metode berkarya yang digunakan dalam proses berkarya adalah MDLC (Multimedia Development Life Cycle) oleh Luther (1994).
- (2) Melakukan pengumpulan data berupa studi pustaka terhadap materi “Menjaga Kebersihan Rumah” sebagai salah satu subtema untuk tema “Hidup Bersih Dan Sehat” yang terdapat pada Tematik Terpadu Kelas 2 Sekolah Dasar Kurikulum 2013 edisi revisi 2017 dan studi literatur terhadap multimedia interaktif sejenis yang mengangkat materi pentingnya menjaga kebersihan rumah serta karya komik yang dirancang dan dipublikasikan secara digital.
- (3) Merumuskan konsep pembuatan karya yang meliputi materi yang akan dihadirkan, segmentasi target pasar dan fitur yang akan dihadirkan.

Dalam tahap produksi, langkah yang dilalui adalah sebagai berikut:

- (1) Merancang sketsa untuk peta navigasi halaman, halaman aplikasi, rancangan karakter, panel komik serta menulis naskah komik.
- (2) Membuat *line art* dan mewarnai komik secara digital menggunakan CLIP STUDIO PAINT beserta aset visual lainnya (*background*, karakter, *game item*, *button*, *icon*) yang kemudian akan

di *export* sebagai aset terpisah dengan format .png.

- (3) Memilih suara (*sound*) yang akan digunakan dalam aplikasi.
- (4) Melakukan tata letak (*layouting*) dan pemrograman (*coding*) berbasis ActionScript menggunakan Adobe Animate. Hasil akhir di *export* menggunakan pengaturan AIR 32 for Android.

Dalam tahap pasca produksi, langkah yang dilalui adalah sebagai berikut:

- (1) Melakukan pengunduhan aplikasi pada smartphone Android untuk *trial and error* dalam menjalankan aplikasi
- (2) Melakukan publikasi tautan pengunduhan, menyelenggarakan pameran proyek studi dan publikasi media sosial menggunakan Instagram.

DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

1. Welcome Screen



Gambar 1: Tampilan halaman “Welcome Screen”

Sumber: Dokumentasi penulis

Deskripsi Karya

Halaman “Welcome Screen” memiliki unsur teks dan gambar (image) berjenis ilustrasi dan ikon. Halaman ini menampilkan ilustrasi karakter anak laki-laki, perempuan, dan karakter kuman. Karakter anak-anak menggunakan pakaian rumah sehari-hari dan memegang alat kebersihan berupa sapu dan kantong plastik

sampah. Selain itu, terdapat karakter kuman berwarna hijau yang diposisikan di depan 2 karakter anak tersebut yang digambarkan melihat ke arah karakter kuman. Seluruh ilustrasi karakter digambarkan dengan sudut pengambilan depan. Pada latar belakang (*background*) halaman terdapat ilustrasi furnitur seperti rak, meja, dan sofa. Ada pula ilustrasi benda-benda seperti buku, pigura meja, pigura dinding dan televisi. Furnitur dan benda tersebut digambarkan berlatar ruangan indoor yang memiliki jendela. Keseluruhan ilustrasi didominasi oleh warna ungu kemerahan dan warna lembut seperti kuning muda, putih, dan biru muda.

Selain ilustrasi, terdapat objek berupa teks judul dan teks pilihan fitur. Teks judul bertuliskan "Bersih-Bersih!" diletakkan berdekatan sebagai satu kesatuan dengan ilustrasi karakter rumah yang memiliki mata, mulut, dan tangan. Kemudian terdapat 3 teks pilihan fitur dengan warna putih, yaitu "Main Game!", "Baca Komik" dan "Tahukah Kamu?" yang diposisikan menurun ke bawah. Ketiga teks pilihan fitur tersebut diletakkan di depan 3 objek kotak berwarna merah keunguan dengan ujung yang tumpul. Tiga kesatuan tersebut diletakkan di dalam kotak biru muda yang berujung tumpul dengan outline merah keunguan.

Terdapat 3 ikon yang terdapat pada halaman "Welcome Screen" yaitu ikon speaker, ikon speaker dengan garis miring di depannya dan ikon tanda silang (x). Ketiga ikon tersebut masing-masing diletakkan di atas kotak berwarna merah keunguan dengan ujung tumpul.

Analisis Karya

Halaman "Welcome Screen" memberikan informasi judul aplikasi, yaitu "Bersih-Bersih!" beserta fitur-fitur yang tersedia. Pesan ini divisualisasikan dengan adanya ilustrasi tokoh Mar dan Fan yang hendak membasmi kuman yang tersenyum dengan ekspresi jahat. Kedua tokoh tersebut menggunakan pakaian santai yaitu daster dan kaus yang menunjukkan bahwa mereka sedang beraktivitas di lingkungan rumah. Dengan memegang peralatan untuk menjaga kebersihan rumah, dapat diketahui bahwa kedua tokoh tersebut akan melakukan kegiatan menjaga kebersihan rumah untuk membasmi kuman yang ada. Komunikasi dalam halaman ini tersampaikan melalui 2 hal, Pertama, melalui gambar berupa ilustrasi. Kedua, teks yang menjelaskan judul aplikasi dan fitur-fitur yang tersedia. Kedua hal tersebut menjadikan halaman menu utama yang menjelaskan informasi secara lengkap, didukung dengan hadirnya ilustrasi yang memperkaya tampilan halaman "Welcome Screen".

2. Halaman Fitur Komik



Gambar 2: Tampilan halaman "Baca Komik!"

Sumber: Dokumentasi penulis

Deskripsi Karya

Halaman "Baca Komik!" memiliki unsur teks dan gambar berupa ilustrasi panel komik. Halaman ini menampilkan 9 panel komik yang disusun dalam sebuah urutan baca. Panel komik tersebut diletakkan di atas objek persegi yang difungsikan sebagai bingkai panel komik. Panel-

panel tersebut pun diletakkan dalam objek ilustrasi yang menyerupai buku catatan dengan ring di bagian atasnya. Pada bagian latar belakang, terdapat ilustrasi anak laki-laki dan tokoh kuman yang dijadikan pola berulang (pattern) berwarna hijau, yang difungsikan sebagai latar belakang (background). Terdapat pula ikon tanda silang, arah panah kiri dan arah panah kanan yang masing-masingnya diletakkan di atas objek persegi berwarna merah keunguan.

Analisis Karya

Halaman “Baca Komik” secara keseluruhan menceritakan kegiatan menjaga kebersihan lingkungan rumah. Cerita dalam komik 9 panel ini memberikan contoh perilaku tidak menjaga kebersihan rumah dan menampilkan contoh lingkungan rumah yang tidak bersih. Kemudian menceritakan akibat tidak menjaga kebersihan rumah dan cara mengatasinya, yaitu dengan menjaga kebersihan rumah.

3. Permainan Merapikan Barang



Gambar 3: Tampilan halaman “Rapikan Ruang!”

Sumber: Dokumentasi penulis

Deskripsi Karya

Halaman “Rapikan Ruang!” merupakan bagian dari halaman yang menampilkan fitur permainan. Halaman ini terdiri atas gambar berupa ilustrasi dan ikon. Bagian latar belakang (background) menampilkan ruang dengan tampilan sudut pandang $\frac{3}{4}$. Ruang tersebut

memiliki tembok dengan pola garis-garis di bagian depan dan pola polkadot di bagian samping kiri. Pada ruangan tersebut, terdapat ilustrasi meja dengan televisi di atasnya, sofa dengan tumpukkan bantal, meja kaca, dan laci dengan buku-buku yang tersusun di bagian permukaan atas laci. Kemudian terdapat ilustrasi tumpukkan bantal, remote televisi, buku, dan pigura. Pada bagian kanan atas, terdapat ikon berbentuk silang yang diletakkan di atas objek berbentuk persegi panjang berwarna merah keunguan.

Analisis Karya

Halaman “Rapikan Ruang” secara garis besar memberikan pesan untuk mengembalikan barang ke tempat semula sebagai salah satu kegiatan menjaga kebersihan rumah. Hal ini divisualisasikan dengan gambaran ruang tamu yang tidak rapi dikarenakan adanya beberapa barang yang tidak diletakkan pada tempatnya seperti remote televisi dan bantal yang ada di lantai, buku yang tercecer dari susunannya, dan pigura yang tidak berada di atas rak.

Kemudian melalui ActionScript yang digunakan, barang-barang yang tidak sesuai dengan tempatnya dapat dikembalikan seperti semula dengan melakukan klik / tap pada objek dan mengarahkan objek tersebut dengan melakukan “drag and drop”, yaitu menahan objek yang telah dipilih untuk diarahkan ke tempat semula dan diletakkan dengan melepas klik / tap yang dilakukan.

4. Permainan Mencocokkan Alat Kebersihan



Gambar 4: Tampilan halaman “Cocokkan Alat Kebersihan!”

Sumber: Dokumentasi penulis

Deskripsi Karya

Halaman “Cocokkan Alat Kebersihan!” memiliki gambar berupa ilustrasi dan ikon. Terdapat 6 ilustrasi berbentuk persegi yang dikelompokkan menjadi 2 kolom di sebelah kiri dan kanan dengan 3 ilustrasi di setiap kolomnya. Kolom sebelah kiri terdapat ilustrasi kemoceng, sapu, dan tempat sampah dengan latar belakang berwarna kuning. Sedangkan kolom sebelah kanan terdapat ilustrasi sampah kertas, rautan pensil, dan sarang laba-laba dengan latar belakang berwarna biru. Pada bagian latar belakang, terdapat perulangan pola yang terdiri dari ilustrasi anak laki-laki dan tokoh kuman dengan tone warna merah jambu. Pada bagian kiri atas halaman, terdapat objek dengan ilustrasi jam dan bentuk persegi panjang yang memiliki pewaktu hitung mundur. Pada bagian kanan atas halaman, terdapat tombol dengan ikon tanda silang (x) dengan warna merah keunguan.

Analisis Karya

Halaman “Cocokkan Alat Kebersihan!” secara garis besar memberikan pesan mengenalkan alat-alat kebersihan beserta kegunaannya. Pesan ini divisualisasikan dengan 4 ilustrasi alat kebersihan dan 8 ilustrasi sampah yang kemudian akan dipasangkan sesuai dengan kegunaannya. Hal ini juga diperkuat dengan

penggunaan ActionScript. Pengguna akan berhasil menarik garis untuk menghubungkan objek alat kebersihan dan sampah jika pengguna menghubungkan alat kebersihan dan sampah yang tepat sesuai kegunaannya. Berikut pasangan objek alat kebersihan dan sampah yang terdapat pada halaman “Cocokkan Alat Kebersihan!”

5. Edukasi Tips Untuk Anak



Gambar 5: Tampilan halaman “Tips Buat Kamu!”

Sumber: Dokumentasi penulis

Deskripsi Karya

Halaman “Tips Buat Kamu!” memiliki 5 ilustrasi berbentuk lingkaran yang ditata dalam 1 baris horizontal. Kelima ilustrasi itu adalah ilustrasi figur ibu dan anak perempuan memegang alat kebersihan, 2 tong sampah dengan sampah, tangan memegang spons dan piring di bawah keran air mengalir, figur anak laki-laki memegang benda di dekat kotak, serta figur anak laki-laki memegang kain selimut di dekat tempat tidur. Halaman ini memiliki latar belakang pola perulangan ilustrasi tongkat pel dengan palet warna kuning. Pada bagian tengah atas halaman, terdapat teks judul “Tips Buat Kamu!”. Kemudian, pada bagian kanan atas halaman terdapat ikon tanda silang (x) dengan latar persegi berwarna merah keunguan.

Analisis Karya

Halaman “Tips Buat Kamu!” secara garis besar memberikan pesan tentang kegiatan apa saja yang dapat dilakukan anak-anak untuk

membantu orang tua menjaga kebersihan rumah. Partisipasi dari anak dapat memberi pemahaman yang lebih mengenai prosedur dan waktu untuk membersihkan rumah. Orang tua juga dapat berperan memberikan pengajaran pada anak-anaknya bila melakukan kegiatan membersihkan rumah secara bersama-sama. Hal ini divisualisasikan melalui 5 ilustrasi beserta 5 tips yang ditampilkan.

6. Edukasi Manfaat Menjaga Kebersihan Rumah



Gambar 6: Tampilan halaman “Tahukah Kamu?”

Sumber: Dokumentasi penulis

Deskripsi Karya

“Tahukah Kamu?” merupakan bagian dari halaman yang memuat konten edukatif. Halaman ini memiliki 3 sub-halaman yang dapat diakses dengan tombol navigasi kiri dan kanan. Halaman ini memiliki latar belakang berupa pola perulangan ilustrasi anak laki-laki dan tokoh kuman dengan palet warna hijau. Pada bagian tengah halaman, terdapat elemen berbentuk persegi panjang berwarna coklat muda yang memuat teks judul “Tahukah Kamu”, ilustrasi anak, alat kebersihan, dan teks berupa kalimat singkat. Pada bagian kanan dan kiri halaman, terdapat ikon anak panah kiri dan kanan berlatar persegi berwarna merah keunguan. Pada bagian kanan atas halaman, terdapat ikon tanda silang (x) yang juga berlatar persegi berwarna merah keunguan.

Analisis Karya

Halaman “Tahukah Kamu?” secara keseluruhan memberikan pesan tentang manfaat dari menjaga kebersihan rumah. Pertama, lingkungan rumah yang bersih membuat kita nyaman untuk beraktivitas. Kedua, dengan rajin membersihkan rumah, tubuh kita akan terhindar dari penyakit yang dibawa oleh kuman. Terakhir, bersih-bersih membuat kita turut berpartisipasi dalam menjaga kesehatan lingkungan rumah.

SIMPULAN

Proyek studi berjudul “Pengembangan Komik Interaktif Sebagai Media Edukasi Menjaga Kebersihan Rumah Bagi Anak Usia Sekolah Dasar” telah menghasilkan karya komik interaktif berjudul “Bersih-Bersih!” yang membahas pentingnya menjaga kebersihan rumah. Karya ini dibuat menggunakan teknik digital dan dipublikasikan sebagai aplikasi berbasis Android dengan format .apk yang dapat diunduh pada perangkat Android versi 2.3 (Gingerbread) ke atas. Karya yang dihasilkan berupa aplikasi android dengan 6 fitur utama yaitu komik strip interaktif yang terdiri atas 9 panel komik, permainan mencocokkan alat kebersihan, permainan merapikan ruangan, konten edukatif berupa tips untuk berpartisipasi menjaga kebersihan rumah, dan konten edukatif “Tahukah Kamu?” yang menjelaskan manfaat menjaga kebersihan rumah.

Melalui fitur komik interaktif, pengguna dapat memahami ciri lingkungan rumah bersih. Kemudian pengetahuan mengenai teknis aktivitas membersihkan lingkungan rumah didapat melalui fitur permainan “Cocokkan Alat Kebersihan!” dan “Rapikan Ruangan!”. Selain

itu, pengguna dapat memahami lebih dalam manfaat menjaga kebersihan lingkungan rumah melalui fitur edukatif “Tips Buat Kamu!” dan “Tahukah Kamu?”.

(2020). *The Clean and Healthy Life Behavior (PHBS) Among Elementary School Student in East Kuripan, West Nusa Tenggara Province*. Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat: The Indonesian Journal of Public Health, 11(01), 10–22.

<https://doi.org/10.26553/jikm.2020.11.1.10-22>

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, Y., Arifin, M. A., & Wahyuningsih, Y. E. (2021). *PENGARUH MODERNISASI TERHADAP PERILAKU SISWA SEKOLAH DASAR*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 7(02), 268–278.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.232>
- Arif S. Sadiman, dkk. 1990. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Craven dan Hirnle. 1996. *Pengertian Edukasi*. Suliha.
- Dillon, P. M., & Leonard, D. C. (1998). *Multimedia and the Web from A to Z*. ABC-CLIO.
- Kalmpourtzis, G. 2018. *Educational Game Design Fundamentals: A journey to creating intrinsically motivating learning experiences*. CRC Press.
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Turtleback Books.
- PHBS. (2016). Kementerian Kesehatan Direktorat Promosi Kesehatan Dan Pemberdayaan Masyarakat. Diakses tanggal 5 Oktober 2022, dari <https://promkes.kemkes.go.id/phbs>
- Pramono, G. E. (2018). *INTERAKTIVITAS DAN LEARNER CONTROL PADA MULTIMEDIA INTERAKTIF*. Jurnal Teknodik.
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v10i19.400>
- Prastowo, Andi. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Purnamawati dan Eldarni. (2001). *Media Pembelajaran*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Suryani, D., Maretalinia, M., Suyitno, S., Juliansyah, E., Damayanti, R., Yulianto, A., & Oktina, B. R.
- Wibawanto, Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif

