

Intisari

Perkembangan teknologi sangat pesat. Dampak positif dan negatif dari perkembangan ini dapat dirasakan. Salah satu dampaknya yaitu dapat mempengaruhi pola berpikir kritis anak. Anak terbiasa memperoleh informasi melalui media digital dengan begitu cepat dan mudah, sehingga membuat anak terbiasa untuk memperoleh sesuatu secara instan. Belajar pemrograman dapat mempengaruhi pola berpikir kritis pada anak, oleh karena itu pemrograman sangat bermanfaat diajarkan mulai sejak usia sekolah. Penelitian ini membahas pengembangan dari film animasi edukasi 2D yang mengajarkan logika pemrograman dasar kepada anak usia sekolah. Logika-logika pemrograman yang rumit diilustrasikan ke dalam aksi-aksi yang dilakukan oleh tokoh utama dalam menghadapi setiap tantangan yang dilalui.

Pengembangan media pembelajaran ini meliputi analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, kemudian menentukan tujuan dari media pembelajaran dan materi yang akan disajikan serta membuat alat ukur keberhasilan. Proses perancangan media animasi meliputi pembuatan naskah, *storyboarding*, dan pembuatan objek-objek multimedia.

Hasil pengujian dari media pembelajaran ini memberikan nilai rata-rata 9,0 sedangkan pembelajaran melalui media rangkuman tertulis memberikan nilai rata-rata 8,6.

Kata kunci : Pembelajaran berbasis multimedia, Animasi 2D, edukasi, pemrograman dasar.

Abstract

Rapid technological developments. Positive and negative impacts of this development can be felt. One consequence is that it can affect the child's critical thinking. Children used to obtain information through digital media so quickly and easily, thus making children accustomed to getting something instantly. Learning programming can affect critical thinking in children, therefore it is very useful to learn programming from an early age. This study discusses the development of education 2D animated film that teaches basic logic programming to school-aged children. Logics complex programming is illustrated in the actions carried out by the main character in the face of any challenges encountered.

Development of instructional media includes analysis of the needs and characteristics of students, then determine the purpose of learning media and materials to be presented and make a measurement tool to measure the effectiveness of learning media. Media design process of animation include making a script, storyboarding, and manufacture of multimedia objects.

The test results of this study media give the average value of 9,0 while learning through the medium of the written summary gives an average value of 8,6.

Keywords: *multimedia-based learning, 2D animation, education, programming*