

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHAYA OVER GADGET

(Studi Kasus: Kelas IV SD Negeri Pondok 01 Grogol Sukoharjo)

Interactive Learning Media About the Dangers of Excessive Gadget Use

*(Case Study of Fourth Grade Students at Pondok 01 Grogol Public Elementary
School, Sukoharjo)*

Devi Aulia Rahmaningrum¹⁾, Afnan Rosyidi, M.Kom. ²⁾

¹⁾Manajemen Informatika, STMIK AMIKOM Surakarta

²⁾STMIK AMIKOM Surakarta

ABSTRAK

Penulisan Tugas Akhir ini bertujuan untuk menghasilkan Media Pembelajaran Interaktif Bahaya *Over Gadget* sebagai sarana edukasi bagi siswa kelas IV SD Negeri Pondok 01 Grogol Sukoharjo. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini meliputi observasi, wawancara, dan studi kepustakaan. Media pembelajaran interaktif ini dirancang menggunakan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, audio, animasi, serta kuis interaktif. Media ini dibuat menggunakan Adobe Animate 2020 dan dilengkapi dengan beberapa menu serta tombol navigasi untuk mendukung penyampaian materi. Pengujian media dilakukan menggunakan metode *black box testing* oleh guru kelas IV SD Negeri Pondok 01 Grogol Sukoharjo untuk memastikan fungsi dan navigasi pada media dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa fitur dan navigasi pada media dapat berfungsi sesuai dengan rancangan. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan edukasi mengenai bahaya penggunaan *gadget* secara berlebihan kepada siswa kelas IV.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Multimedia, Sekolah Dasar, *Over Gadget*.

ABSTRACT

This Final Project aims to produce Interactive Learning Media about the Dangers of Excessive Gadget Use as an educational medium for fourth-grade students at Pondok 01 Grogol Public Elementary School, Sukoharjo. The data collection methods used in the preparation of this Final Project include observation, interviews, and literature study. This interactive learning media was designed using various multimedia elements, such as text, images, audio, animation, and interactive quizzes. The media was developed using Adobe Animate 2020 and equipped with several menus and navigation buttons to support the delivery of the learning material. The media was tested using the black box testing method by the fourth-grade teacher at Pondok 01 Grogol Public Elementary School, Sukoharjo, to ensure that the functions and navigation of the media operated as expected. The test results showed that the features and navigation of the media functioned according to the design. Therefore, this learning media can be used as a tool to assist teachers in delivering education about the dangers of excessive gadget use to fourth-grade students.

Keywords: Interactive Learning Media, Multimedia, Elementary School, Excessive Gadget Use.