

BAB I **PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin maju memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan dan kehidupan anak usia sekolah dasar. Salah satunya meningkatnya penggunaan *gadget* di kalangan siswa sekolah dasar menjadi fenomena yang perlu mendapatkan perhatian serius. *Gadget* sering digunakan sebagai sarana hiburan seperti bermain *game* saat siswa sedang berada di rumah. Sebagai contoh yang terjadi pada siswa/i kelas IV SD Negeri Pondok 01 Grogol Sukoharjo.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Pondok 01 Grogol Sukoharjo, diketahui bahwa terdapat beberapa siswa kelas IV yang kurang fokus dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Selain itu, hasil wawancara dengan siswa/i kelas IV yang berjumlah 17 siswa diketahui bahwa ada 8 siswa (47,06%) sudah memiliki *gadget* sendiri dan ada 7 siswa (41,18%) yang sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game* saat berada di rumah. Apabila digunakan secara berlebihan, *gadget* dapat memberikan dampak negatif bagi mereka.

Beberapa dampak negatif bahaya *over gadget* pada anak antara lain dampak pada kesehatan fisik, kesehatan mental, interaksi sosial, serta prestasi akademik anak (Kependidikan, 2025). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu memberikan edukasi kepada siswa mengenai bahaya penggunaan *gadget* secara berlebihan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Media pembelajaran interaktif berbasis animasi dan multimedia menjadi

salah satu solusi yang efektif karena mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui visualisasi, audio, serta interaksi langsung. Dengan adanya media ini, diharapkan siswa dapat memahami dampak negatif penggunaan *gadget* serta menerapkan kebiasaan penggunaan *gadget* yang lebih bijak.

Siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, dimana mulai mampu berpikir logis, memahami sebab-akibat, serta menerima informasi secara lebih terstruktur (Rahmaniar et al., 2021). Sehingga lebih mudah memahami materi yang disajikan secara visual dan interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana Media Pembelajaran Interaktif Bahaya *Over Gadget* dapat dipahami oleh siswa/i kelas IV SD Negeri Pondok 01 Grogol Sukoharjo?

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi masalah sesuai dengan rumusan masalah, adapun batasan masalah dalam penyusunan tugas akhir ini sebagai berikut:

- a. Penulis mengambil lokasi objek penulisan tugas akhir di SD Negeri Pondok 01 Grogol Sukoharjo.
- b. Penulis mengambil data di kelas IV SD Negeri Pondok 01 Grogol Sukoharjo.
- c. Materi yang disajikan meliputi dampak negatif dari *over gadget* seperti dampak pada kesehatan fisik, kesehatan mental, interaksi sosial, serta prestasi akademik anak (Kependidikan, 2025).
- d. Aplikasi yang digunakan yaitu Adobe Animate 2020.
- e. Struktur navigasi yang digunakan adalah struktur *hierarki*.

1.4 Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan menjelaskan hasil yang ingin dicapai berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan. Adapun tujuan penulisan dari Tugas Akhir ini antara lain:

1.4.1 Bagi SD Negeri Pondok 01 Grogol Sukoharjo

Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini, diharapkan dapat membantu siswa/i kelas IV di SD Negeri Pondok 01 Grogol Sukoharjo dalam memahami bahaya *over gadget*.

1.4.2 Bagi Penulis

Memenuhi salah satu syarat kelulusan pada jenjang Diploma III (D3) Program Studi Manajemen Informatika di STMIK AMIKOM Surakarta.

1.5 Manfaat Penulisan

Adapun manfaaat yang diharapkan dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1.5.1 Bagi SD Negeri Pondok 01 Grogol Sukoharjo

Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu guru di SD Negeri Pondok 01 Grogol Sukoharjo dalam memberikan edukasi kepada siswa/i tentang bahaya *over gadget*, sehingga siswa/i dapat memahami dampak negatif yang ditimbulkan serta mampu menerapkan penggunaan *gadget* secara lebih bijak dalam kehidupan sehari-hari.

1.5.2 Bagi Penulis

Dengan adanya Tugas Akhir ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan, menambah pengalaman penulis, serta menerapkan teori tentang perancangan multimedia interaktif yang telah dipelajari.

1.5.3 Bagi STMIK Amikom Surakarta

Penulisan Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai sarana tambahan referensi di perpustakaan STMIK Amikom Surakarta mengenai permasalahan yang terkait dengan judul Tugas Akhir.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, metode pengumpulan data yang digunakan penulis adalah:

1.6.1 Metode Observasi

Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan terhadap suatu objek atau pokok permasalahan (Pujiyanto, 2021). Penulis melakukan observasi di SD Negeri Pondok 01 dengan fokus pada siswa kelas IV saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Penulis mengamati tingkat fokus siswa selama proses pembelajaran di kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa memang ada beberapa siswa yang kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Data hasil observasi ini digunakan sebagai dasar dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.

1.6.2 Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan proses interaksi dan komunikasi yang memungkinkan pewawancara untuk mengumpulkan informasi secara langsung dari responden (Rivaldi et al., 2023). Dari wawancara diperoleh data yang dikumpulkan melalui proses tanya jawab secara langsung:

- a. Dengan Ibu Ana selaku wali kelas IV: Bagaimana tingkat fokus dan keaktifan siswa/i selama proses pembelajaran di kelas pada setiap harinya? Dan apakah

ada orang tua siswa/i yang mengeluhkan tentang penggunaan *over gadget* pada putra/i mereka?

- b. Dengan siswa/i kelas IV: Apakah banyak yang sudah mempunyai *gadget* sendiri? Dan *gadget* biasanya sering digunakan untuk apa saat sedang di rumah?

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ana, diketahui bahwa memang ada beberapa siswa/i yang kurang fokus dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran pada setiap harinya dan ada orang tua siswa/i yang mengeluhkan putra/i mereka di rumah sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game*. Lalu, hasil wawancara dengan siswa/i kelas IV yang berjumlah 17 siswa diketahui bahwa ada 8 siswa (47,06%) sudah memiliki *gadget* sendiri dan ada 7 siswa (41,18%) sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game* saat berada di rumah.



Gambar 1.1 Wawancara dengan Ibu Ana Wali Kelas IV



Gambar 1.2 Wawancara dengan Siswa/i Kelas IV

1.6.3 Metode Kepustakaan

Penulis melakukan studi pustaka dengan mempelajari berbagai sumber sebagai bahan pendukung dalam penyusunan tugas akhir, salah satunya diperoleh dari Perpustakaan STMIK AMIKOM Surakarta.

1.7 Teori yang Digunakan

1.7.1 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dengan media yang digunakan. Media ini dibuat untuk membantu proses penyampaian materi agar menjadi lebih menarik, efektif, serta mudah dipahami oleh siswa. Adanya interaksi dalam media membuat siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat memberikan tanggapan melalui tombol navigasi, menu pilihan, maupun latihan soal yang tersedia.

Selain itu, media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa karena penyajian materi dilakukan secara lebih variatif dibandingkan pembelajaran konvensional. Media ini juga membantu guru dalam menyampaikan

materi pembelajaran sehingga informasi yang diberikan lebih mudah dipahami siswa.

1.7.2 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan gabungan dari berbagai unsur media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang disajikan dalam satu kesatuan serta memungkinkan adanya interaksi antara pengguna dengan sistem. Interaksi tersebut membuat pengguna tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat memberikan respon terhadap media yang digunakan.

Menurut Tengah (2023), multimedia interaktif dilengkapi menggunakan pengontrol yang bisa dioperasikan oleh pengguna, sebagai akibatnya pengguna dapat menentukan apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya. Salah satu contohnya yaitu multimedia pembelajaran interaktif.

Selain itu, penggunaan media seperti video pembelajaran dan presentasi interaktif terbukti meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, serta memperkuat komunikasi antara guru dan siswa. Proses ini tidak hanya memberikan stimulus yang meningkatkan kemampuan berpikir kritis, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif (Ali et al., 2025).

1.7.3 Dampak *Over Gadget* pada Anak

Over gadget pada anak cenderung memberikan dampak yang kurang baik seperti kecemasan berlebihan, kesulitan dalam regulasi emosi, gangguan konsentrasi saat belajar, penurunan minat membaca, kualitas hubungan dengan keluarga, gangguan kesehatan mata berupa mata merah, kering, dan perih setelah penggunaan *gadget* dalam durasi panjang, perubahan pola interaksi sosial dan

gangguan pola tidur (Kependidikan, 2025).

1.7.4 Komponen Multimedia

Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif tidak akan menjadikan siswa bosan, karena multimedia interaktif memiliki komponen seperti teks, gambar, suara, video dan animasi yang menarik bagi siswa (Najib et al., 2018). Berikut ini adalah penjelasan dari setiap elemen multimedia:

1.7.4.1 Teks

Teks merupakan salah satu elemen paling dasar dalam multimedia. Teks digunakan untuk menyampaikan informasi, penjelasan, maupun keterangan yang mendukung isi dari media yang ditampilkan.

1.7.4.2 Gambar

Gambar merupakan elemen visual statis yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau memperjelas informasi dalam suatu media. Gambar dapat berupa ikon, simbol, diagram, maupun ilustrasi yang dibuat secara manual ataupun menggunakan teknologi komputer.

1.7.4.3 Suara

Suara atau audio merupakan komponen dalam multimedia yang berfungsi untuk memperkuat penyampaian informasi. Penggunaan audio dapat membantu memperjelas materi, memberikan penjelasan tambahan, serta meningkatkan ketertarikan pengguna terhadap media yang digunakan.

1.7.4.4 Video

Video merupakan gabungan antara unsur visual dan audio yang ditampilkan secara bersamaan. Penggunaan video dalam multimedia sangat efektif

karena mampu menyampaikan informasi dengan lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh pengguna.

1.7.4.5 Animasi

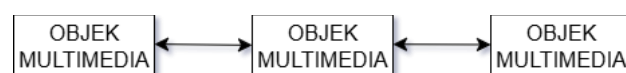
Animasi adalah elemen visual yang menampilkan gerakan, yang dihasilkan dari rangkaian gambar atau objek yang ditampilkan secara berurutan sehingga terlihat hidup. Animasi dapat berupa animasi dua dimensi (2D), tiga dimensi (3D), maupun bentuk lainnya seperti *motion graphics*.

1.7.5 Struktur Navigasi

Struktur navigasi berfungsi sebagai pedoman alur dalam suatu aplikasi multimedia. Struktur ini digunakan untuk menggambarkan hubungan antar bagian serta menjelaskan alur kerja setiap elemen yang terdapat di dalam aplikasi tersebut (Febriansyah & Sumaryana Yusuf, 2021).

1.7.5.1 Struktur *Linear*

Struktur *linear* merupakan bentuk navigasi yang paling sederhana. Pada struktur ini, pengguna mengikuti alur secara berurutan dari awal hingga akhir. Biasanya, navigasi yang digunakan hanya berupa tombol *next* (lanjut) dan *back* (kembali).

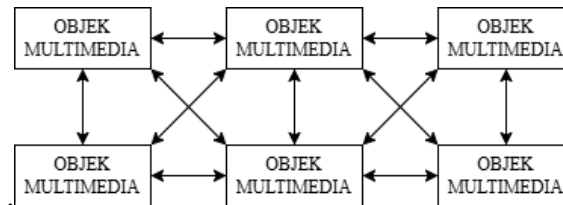


Gambar 1.3 Struktur *Linear*

1.7.5.2 Struktur *Non-Linear*

Struktur *non-linear* merupakan bentuk navigasi yang memberikan kebebasan kepada pengguna untuk mengakses informasi tanpa harus mengikuti urutan tertentu. Dalam struktur ini, pengguna dapat memilih sendiri bagian yang

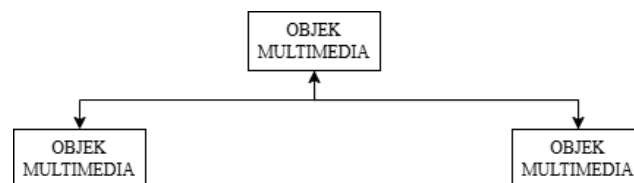
ingin dipelajari sesuai dengan kebutuhan atau minatnya, berbeda dengan struktur *linear* yang bersifat berurutan.



Gambar 1.4 Struktur *Non-Linear*

1.7.5.3 Struktur *Hierarki*

Struktur *hierarki* adalah struktur navigasi yang disusun secara bercabang berdasarkan tingkat atau kategori tertentu. Halaman utama berperan sebagai induk (*parent*), sedangkan halaman turunannya disebut anak (*child*). Struktur ini menyerupai bentuk pohon, di mana halaman utama menjadi pusat dan terhubung dengan sub-halaman yang lebih spesifik.



Gambar 1.5 Struktur *Hierarki*

1.7.5.4 Struktur *Kombinasi*

Struktur kombinasi adalah gabungan dari beberapa jenis struktur navigasi yang digunakan dalam satu aplikasi. Struktur ini dirancang untuk memberikan fleksibilitas kepada pengguna dalam mengakses informasi, sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan situasi penggunaan yang berbeda.

yang berfungsi untuk menggambarkan alur materi dan deskripsi setiap tampilan atau *scene*.

1.7.6.3 Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan media pembelajaran berdasarkan rancangan yang telah disusun. Penulis mengembangkan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, suara dan animasi, hingga terbentuk suatu media pembelajaran yang utuh.

1.7.6.4 Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini media pembelajaran yang telah dibuat mulai dipublikasikan kepada sekolah atau siswa kelas IV SD Negeri Pondok 01 Grogol Sukoharjo.

1.7.6.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas, efektivitas, dan kinerja media pembelajaran yang telah diimplementasikan. Apabila ditemukan kekurangan, maka dilakukan perbaikan dan penyempurnaan agar media yang dihasilkan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

1.7.7 Storyboard

Storyboard merupakan visualisasi ide dari media pembelajaran yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari media pembelajaran yang akan dihasilkan. *Storyboard* dapat dikatakan juga *visual script* yang akan dijadikan *outline* dari sebuah proyek, ditampilkan *shot by shot* yang biasa disebut dengan istilah *scene* (Kunto et al., 2021).

1.8 Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*) yang Digunakan

1.8.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini meliputi:

Tabel 1.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

<i>Hardware</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Processor</i>	AMD Ryzen 3 5300U with Radeon Graphics (2.60 GHz)
RAM	8,00 GB
<i>Hardisk</i>	512 GB SSD
Monitor	Resolusi 1920 × 1080 (Full HD), 60 Hz

1.8.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini antara lain:

1.8.2.1 Windows 11

Windows 11 digunakan sebagai sistem operasi yang berfungsi untuk mengelola perangkat keras dan perangkat lunak selama proses pembuatan media pembelajaran interaktif. Sistem operasi ini menyediakan lingkungan kerja yang mendukung pengoperasian berbagai aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran.

1.8.2.2 Adobe Animate

Adobe Animate digunakan sebagai perangkat lunak utama dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Perangkat lunak ini dimanfaatkan untuk membuat tampilan antarmuka, animasi, navigasi, serta mengintegrasikan materi

dan kuis sehingga menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan mudah digunakan.

1.8.2.3 *CorelDRAW*

CorelDRAW digunakan untuk membuat dan mengedit berbagai elemen grafis yang terdapat pada media pembelajaran. Perangkat lunak ini membantu dalam merancang ilustrasi, ikon, tombol, dan objek visual lainnya agar tampilan media menjadi lebih menarik dan komunikatif.

1.8.2.4 *Adobe After Effects*

Adobe After Effects digunakan untuk membuat efek visual dan animasi pendukung yang dapat meningkatkan kualitas tampilan media pembelajaran. Penggunaan perangkat lunak ini bertujuan untuk menghasilkan animasi yang lebih dinamis sehingga dapat menarik perhatian pengguna selama proses pembelajaran.

1.8.2.5 *Adobe Premiere Pro*

Adobe Premiere Pro digunakan untuk mengolah dan menyunting video yang digunakan dalam media pembelajaran. Perangkat lunak ini memungkinkan proses penggabungan, pemotongan, serta penambahan efek dan audio pada video sehingga menghasilkan materi yang lebih informatif dan menarik.

1.8.2.6 YouTube

YouTube digunakan sebagai sumber referensi dalam memperoleh materi, gambar, audio, maupun video yang relevan dengan topik pembelajaran. Selain itu, *platform* ini juga dimanfaatkan untuk mencari informasi pendukung yang membantu proses pembuatan media pembelajaran interaktif.

1.9 Sistematika Penulisan

Berisi paparan garis besar setiap bab yang ada di tugas akhir, antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, teori yang digunakan, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, sistematika penulisan, rencana kegiatan.

BAB II GAMBARAN UMUM

Bab ini berisi paparan mengenai uraian gambaran umum objek yaitu SD Negeri Pondok 01 Grogol Sukoharjo yang meliputi profil objek penelitian, struktur organisasi, visi dan misi, serta letak geografis.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi paparan pembahasan mengenai tahapan pembuatan media pembelajaran interaktif mulai dari pra produksi hingga uji coba media.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang disusun berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, sehingga dapat menjawab tujuan penulisan. Selain itu, bab ini juga memuat saran yang ditujukan sebagai bahan evaluasi dan acuan untuk pengembangan media agar menjadi lebih baik dan optimal.

1.10 Rencana Kegiatan

Rencana kegiatan disusun sebagai pedoman pelaksanaan Tugas Akhir agar setiap tahapan dapat berjalan secara teratur dan diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan. Kegiatan yang direncanakan meliputi survei tempat,

[illegible][illegible]