

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHAYA OVER GADGET

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

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

DEVI AULIA RAHMANINGRUM

2312030587

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2026**

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHAYA OVER GADGET

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

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Diploma Tiga
(DIII) pada program studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

DEVI AULIA RAHMANINGRUM

2312030587

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2026**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

Media Pembelajaran Interaktif Bahaya Over Gadget
(Studi Kasus: Kelas IV SD Negeri Pondok 01 Grogol Sukoharjo)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Devi Aulia Rahmaningrum
2312030587

Yang disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir pada tanggal 7 Juli 2026

Pembimbing



Afnan Rosyidi, S.T., M.Kom.
NIDN. 0508016803

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 31 Agustus 2026



Moch. Hari Purwidianoro, S.T., M.M., M.Kom.
Ketua STMIK Amikom Surakarta



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHAYA OVER GADGET (Studi Kasus: Kelas IV SD Negeri Pondok 01 Grogol Sukoharjo)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Devi Aulia Rahmaningrum
2312030587

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 6 Agustus 2026

Susunan Dewan Penguji

Anggota Dewan Penguji Lain

Nama Penguji

Tanda Tangan

Afnan Rosyidi, M.Kom.

Muhammad Nur Juniadi, M.M.

Eko Hariadi, M.Kom.

MOTTO

“Tidak ada usaha yang sia-sia selama kita terus berdoa,
berusaha, dan percaya bahwa setiap proses akan membawa
hasil terbaik pada waktunya.”

PERSEMBAHAN

Sebagai ungkapan rasa syukur dan terima kasih, penulis mempersembahkan Tugas Akhir ini kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, kesehatan, dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
2. Orang tua, Keluarga, Mas Andre, Anis dan Wanda yang selalu memberikan doa dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir tepat waktu.
3. Bapak Afnan Rosyidi, M.Kom. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir, dosen pembimbing Akademik dan Ketua Program Studi Manajemen Informatika yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan Tugas Akhir.
4. Ibu Sri Wartini selaku kepala sekolah SD Negeri Pondok 01 Grogol Sukoharjo yang telah memberikan izin penelitian dan Ibu Ana selaku wali kelas IV yang telah membantu selama proses penelitian di sekolah tersebut.
5. Bapak Eko Hariadi, M.Kom., Bapak Afnan Rosyidi, M.Kom., Bapak Muhammad Nur Juniadi, M.M. selaku dosen penguji Tugas Akhir yang telah memberikan kritik, saran, serta masukan yang membangun untuk penyempurnaan penulisan Tugas Akhir.
6. Dosen dan karyawan STMIK Amikom Surakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama penulis menempuh pendidikan.
7. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan motivasi dan kenangan berharga selama masa kuliah.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “*MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHAYA OVER GADGET* (Studi Kasus: Kelas IV SD Negeri Pondok 01 Grogol Sukoharjo)” sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Diploma III Manajemen Informatika di STMIK Amikom Surakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Orang tua, Keluarga, Mas Andre, Anis dan Wanda yang selalu memberikan doa dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir tepat waktu.
2. Bapak Moch. Hari Purwidianoro, S.T., M.M., M.Kom. selaku ketua STMIK Amikom Surakarta.
3. Bapak Afnan Rosyidi, M.Kom. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir, dosen pembimbing Akademik dan Ketua Program Studi Manajemen Informatika yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan Tugas Akhir.
4. Ibu Sri Wartini selaku kepala sekolah SD Negeri Pondok 01 Grogol Sukoharjo yang telah memberikan izin penelitian dan Ibu Ana selaku wali kelas IV yang telah membantu selama proses penelitian di sekolah tersebut.
5. Bapak Eko Hariadi, M.Kom., Bapak Afnan Rosyidi, M.Kom., Bapak Muhammad Nur Juniadi, M.M. selaku dosen penguji Tugas Akhir yang telah

memberikan kritik, saran, serta masukan yang membangun untuk penyempurnaan penulisan Tugas Akhir.

6. Dosen dan karyawan STMIK Amikom Surakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama penulis menempuh pendidikan.
7. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan motivasi dan kenangan berharga selama masa kuliah.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan pengetahuan, pengalaman, serta kemampuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan Tugas Akhir ini. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih, penulis berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan bagi pembaca, serta menjadi referensi yang berguna bagi pihak yang membutuhkan.

Wa'alaikumsalam Wr.Wb.

Sukoharjo, 22 Mei 2026

Penulis,

Devi Aulia Rahmaningrum

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penulisan	3
1.4.1 Bagi SD Negeri Pondok 01 Grogol Sukoharjo	3
1.4.2 Bagi Penulis.....	3
1.5 Manfaat Penulisan.....	3
1.5.1 Bagi SD Negeri Pondok 01 Grogol Sukoharjo	3
1.5.2 Bagi Penulis	3
1.5.3 Bagi STMIK Amikom Surakarta	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.1 Metode Observasi.....	4
1.6.2 Metode Wawancara	4
1.6.3 Metode Kepustakaan	6
1.7 Teori yang Digunakan.....	6
1.7.1 Media Pembelajaran Interaktif.....	6

1.7.2 Multimedia Interaktif	7
1.7.3 Dampak <i>Over Gadget</i> pada Anak.....	7
1.7.4 Komponen Multimedia	8
1.7.5 Struktur Navigasi.....	9
1.7.6 Metode Pengembangan	11
1.7.7 Storyboard.....	12
1.8 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) dan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) yang Digunakan	13
1.8.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	13
1.8.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	13
1.9 Sistematika Penulisan.....	15
1.10 Rencana Kegiatan	15
BAB II GAMBARAN OBJEK	17
2.1 Profil SD Negeri Pondok 01 Grogol Sukoharjo.....	17
2.2 Struktur Organisasi.....	19
2.3 Visi dan Misi	21
2.4 Letak Geografis SD Negeri Pondok 01 Grogol Sukoharjo.....	22
2.5 Target Produk	22
BAB III PEMBAHASAN.....	23
3.1 Merancang Konsep.....	23
3.2 Merancang Isi	23
3.3 Merancang Naskah.....	24
3.4 Merancang Grafik (<i>Design</i>).....	25
3.5 Produksi Sistem	28
3.5.1 Pembuatan Halaman Media Pembelajaran.....	28
3.5.2 Pembuatan Halaman Masuk	29
3.5.3 Pembuatan Halaman Petunjuk Penggunaan	30
3.5.4 Pembuatan Halaman Menu Utama.....	31
3.5.5 Pembuatan Halaman Menu Materi	33
3.5.6 Pembuatan Halaman Apa Itu <i>Over Gadget</i> ?	34
3.5.7 Pembuatan Halaman Menu Dampak <i>Over Gadget</i>	35

3.5.8 Pembuatan Halaman Dampak <i>Over Gadget</i>	36
3.5.9 Pembuatan Halaman Kuis	38
3.5.10 Pembuatan Halaman Soal	39
3.5.11 Pembuatan Halaman Nilai	40
3.6 Pengujian dan Menjalankan Sistem	42
3.6.1 Pengujian Sistem	42
3.6.2 Menjalankan Sistem	45
BAB IV PENUTUP.....	50
4.1 Kesimpulan	50
4.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	51
LAMPIRAN	52

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	13
Tabel 1. 2 Rencana Kegiatan	16
Tabel 2. 1 Data Lengkap SD Negeri Pondok 01	17
Tabel 2. 1 Lanjutan	18
Tabel 3. 1 <i>Storyboard</i>	26
Tabel 3. 1 Lanjutan.....	27
Tabel 3. 2 <i>Black Box Testing</i>	42
Tabel 3. 2 Lanjutan.....	43
Tabel 3. 2 Lanjutan	44
Tabel 3. 2 Lanjutan	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Wawancara dengan Ibu Ana Wali Kelas IV	5
Gambar 1. 2 Wawancara dengan Siswa/i Kelas IV	6
Gambar 1. 3 Struktur <i>Linear</i>	9
Gambar 1. 4 Struktur <i>Non-Linear</i>	10
Gambar 1. 5 Struktur <i>Hierarki</i>	10
Gambar 1. 6 Struktur Kombinasi	11
Gambar 2. 1 Tampak Depan SD Negeri Pondok 01	18
Gambar 2. 2 Tampak di Dalam Kelas	18
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi SD Negeri Pondok 01	19
Gambar 2. 4 Google Maps SD Negeri Pondok 01 Grogol Sukoharjo	22
Gambar 3. 1 Struktur <i>Hierarki</i> Merancang Naskah	25
Gambar 3. 2 Pembuatan Halaman Media Pembelajaran.....	28
Gambar 3. 3 Pembuatan Halaman Masuk.....	29
Gambar 3. 4 Pembuatan Halaman Petunjuk Penggunaan.....	30
Gambar 3. 5 Pembuatan Halaman Menu Utama.....	31
Gambar 3. 6 Pembuatan Halaman Menu Materi.....	33
Gambar 3. 7 Pembuatan Halaman Apa Itu <i>Over Gadget?</i>	34
Gambar 3. 8 Pembuatan Halaman Menu Dampak <i>Over Gadget</i>	35
Gambar 3. 9 Pembuatan Halaman Dampak <i>Over Gadget</i>	36
Gambar 3. 10 Pembuatan Halaman Kuis.....	38
Gambar 3. 11 Pembuatan Halaman Soal.....	39
Gambar 3. 12 Pembuatan Halaman Nilai	40
Gambar 3. 13 Tampilan Halaman Masuk.....	45

Gambar 3. 14 Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan	46
Gambar 3. 15 Tampilan Halaman Menu Utama	46
Gambar 3. 16 Tampilan Halaman Menu Materi	46
Gambar 3. 17 Tampilan Halaman Apa Itu <i>Over Gadget</i> ?	47
Gambar 3. 18 Tampilan Halaman Menu Dampak <i>Over Gadget</i>	47
Gambar 3. 19 Tampilan Halaman Dampak Pada Kesehatan Fisik	47
Gambar 3. 20 Tampilan Halaman Dampak Pada Kesehatan Mental	48
Gambar 3. 21 Tampilan Halaman Dampak Pada Interaksi Sosial	48
Gambar 3. 22 Tampilan Halaman Dampak Pada Prestasi Akademik.....	48
Gambar 3. 23 Tampilan Halaman Kuis	49
Gambar 3. 24 Tampilan Halaman Soal	49
Gambar 3. 25 Tampilan Halaman Nilai	49