

**LAPORAN TUGAS AKHIR TEKNOLOGI MULTIMEDIA**  
**"GAME ANIMASI EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT**  
**BELAJAR ANAK KELAS 2 SEKOLAH DASAR"**



Disusun Oleh :

Muhamad Ridho Dwi Putra (2100018193)

Ibnu Jati Kusuma Admiyanto (2100018199)

**PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**  
**UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**

**2024**

## LATAR BELAKANG

Dalam era digital saat ini, penggunaan media interaktif seperti game edukasi telah menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Game edukasi tidak hanya memberikan unsur hiburan, tetapi juga dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu elemen penting dalam game edukasi adalah gambar animasi yang menarik dan sesuai dengan konten pembelajaran.

Gambar animasi memiliki peran penting dalam menarik perhatian dan membantu siswa memahami konsep-konsep yang disajikan dalam game edukasi. Visualisasi yang menarik dan sesuai dengan materi dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, gambar animasi juga dapat meningkatkan minat belajar siswa karena memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Namun, dalam pengembangan game edukasi, seringkali terdapat kendala dalam merancang gambar animasi yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan sebuah penelitian untuk merancang dan membangun media gambar animasi yang tepat untuk game edukasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan gambar animasi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menghasilkan media gambar animasi yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan game edukasi. Hal ini akan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa, serta meningkatkan minat belajar mereka terhadap materi yang dipelajari.

### **1. Jelaskan urgensi masalah untuk diselesaikan melalui produk multimedia yang kalian buat!**

Urgensi masalah yang ingin diselesaikan melalui produk multimedia “Game Animasi Edukasi Untuk meningkatkan Minat Belajar Anak Kelas 2 Sekolah Dasar” adalah sebagai berikut:

- a. Minat Belajar Anak: Minat belajar adalah faktor kunci dalam kesuksesan pendidikan. Anak-anak yang memiliki minat belajar tinggi lebih cenderung terlibat aktif dalam proses pembelajaran, memahami materi dengan lebih baik, dan memiliki prestasi akademik yang lebih baik. Dengan menggunakan media gambar animasi dalam game edukasi, dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak, sehingga dapat meningkatkan minat belajar mereka.
- b. Pembelajaran Interaktif: Media gambar animasi pada game edukasi dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan dinamis. Anak-anak kelas 2 SD berada pada tahap

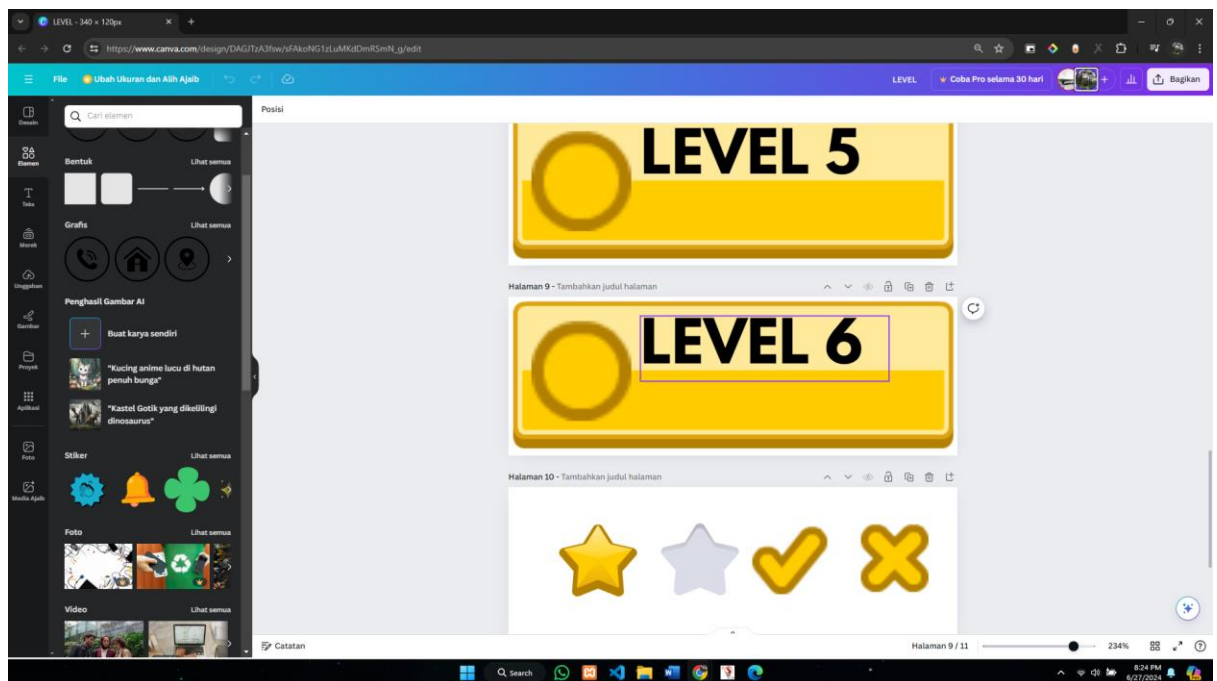
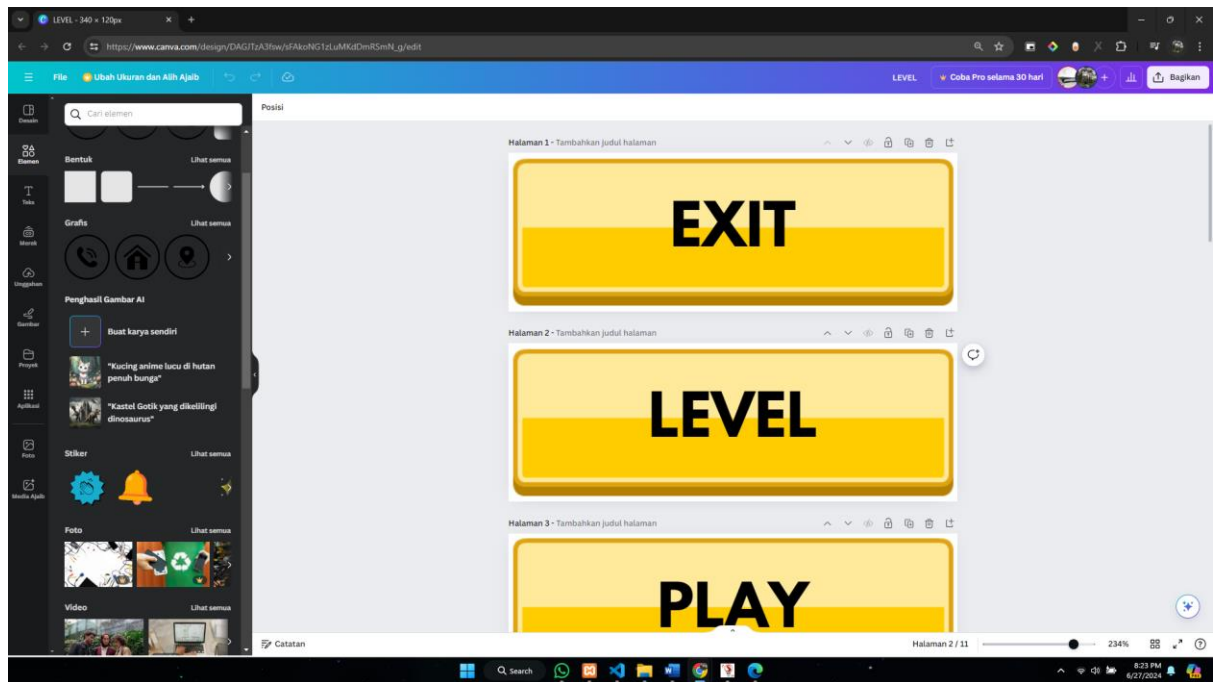
perkembangan kognitif di mana mereka lebih mudah belajar melalui visualisasi dan interaksi langsung. Game edukasi yang dirancang dengan baik dapat membantu anak-anak memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.

- c. **Teknologi dalam Pendidikan:** Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan semakin penting di era digital ini. Mengembangkan media gambar animasi dalam game edukasi menunjukkan integrasi teknologi yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik generasi muda saat ini. Hal ini juga membantu anak-anak untuk lebih terbiasa dengan teknologi, yang akan menjadi keterampilan penting di masa depan.
- d. **Kebutuhan Pembelajaran yang Beragam:** Setiap anak memiliki gaya belajar yang berbeda. Beberapa anak lebih responsif terhadap pembelajaran visual, sementara yang lain mungkin lebih suka pembelajaran kinestetik atau auditori. Media gambar animasi dalam game edukasi dapat memenuhi beragam kebutuhan belajar ini dengan menyediakan konten yang dapat dinikmati dan dipahami oleh berbagai tipe pelajar.
- e. **Mengatasi Kesenjangan Pembelajaran:** Dalam situasi di mana metode pembelajaran tradisional mungkin tidak efektif untuk semua siswa, game edukasi dengan media gambar animasi dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi kesenjangan dalam pemahaman dan keterlibatan siswa. Anak-anak yang mungkin kesulitan dengan metode pembelajaran konvensional dapat menemukan cara baru untuk memahami materi melalui permainan edukatif.
- f. **Peningkatan Kreativitas dan Imajinasi:** Media gambar animasi dapat merangsang kreativitas dan imajinasi anak-anak. Dalam game edukasi, anak-anak tidak hanya belajar materi akademik, tetapi juga diajak untuk berpikir kreatif dan memecahkan masalah dengan cara yang inovatif. Hal ini dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang penting untuk masa depan mereka.

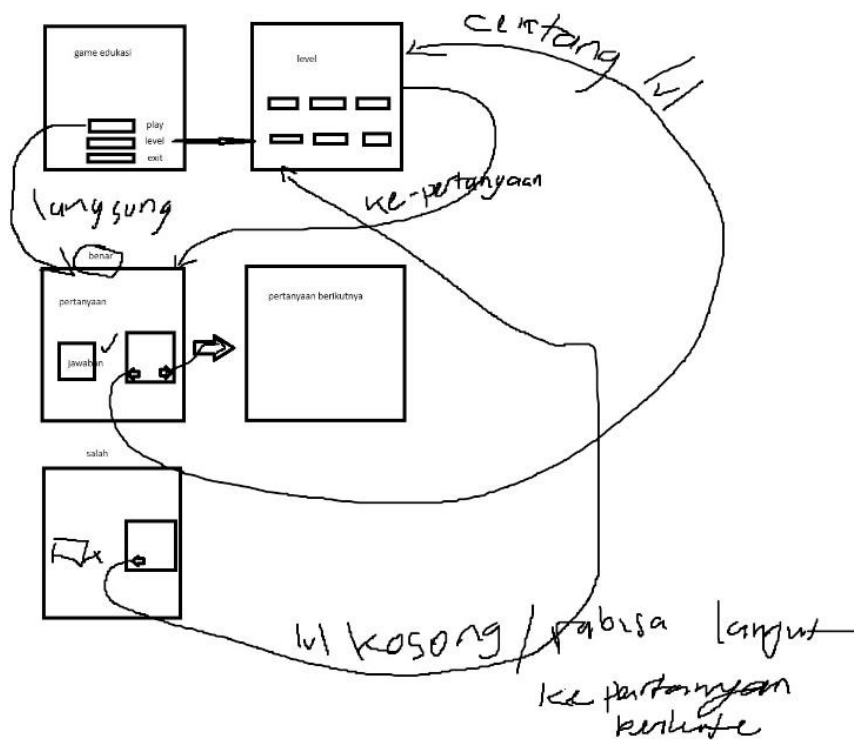
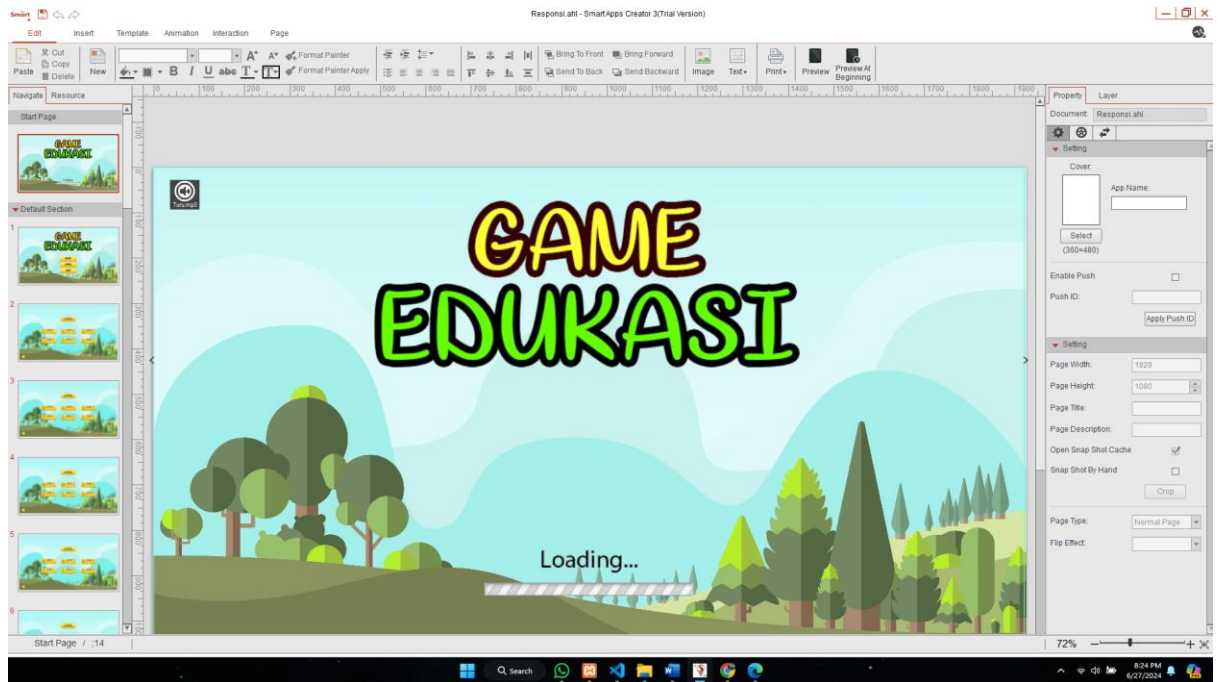
## **2. Jelaskan progres yang telah dilakukan dalam produksi multimedia yang kalian buat!**

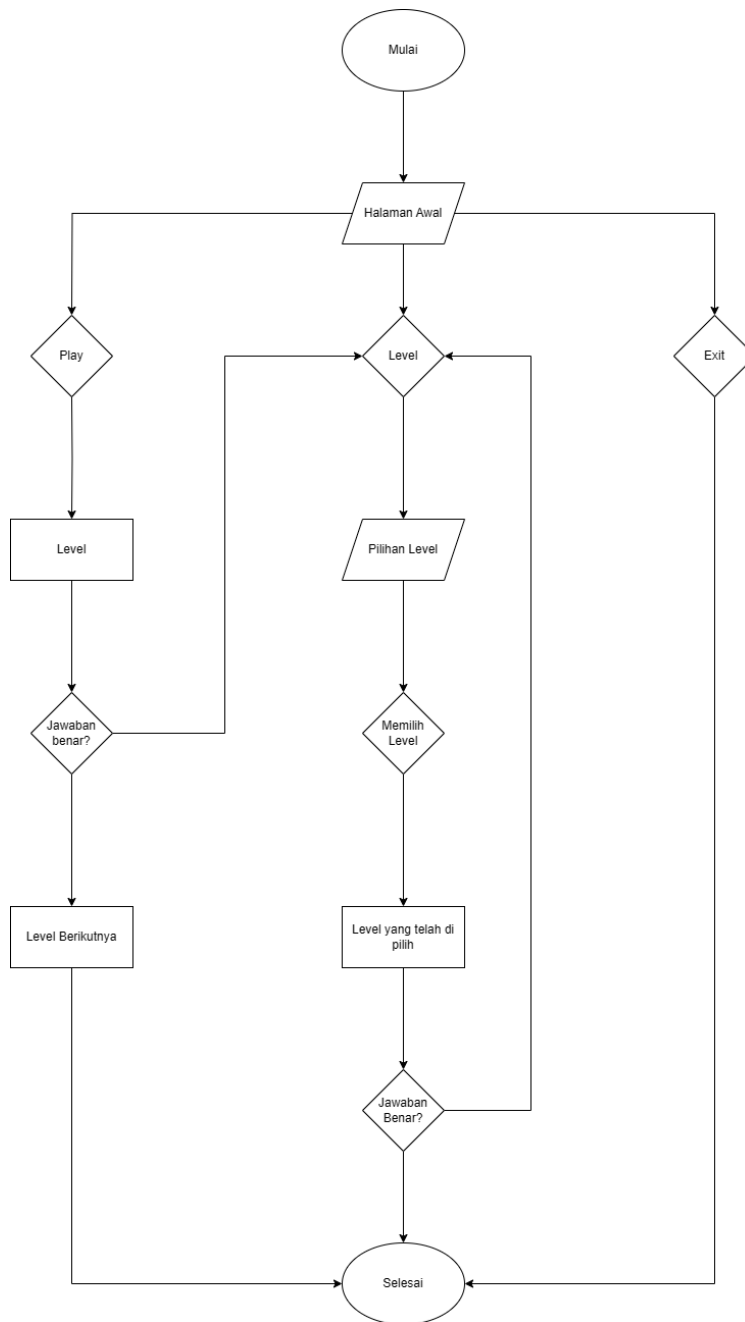
Dalam produksi multimedia yang sedang kami kerjakan, kami telah membuat progres yang signifikan dalam beberapa tahap utama:

- a. **Perencanaan** dengan menetapkan tujuan utama game, yaitu memberikan edukasi dan meningkatkan minat belajar anak, mengidentifikasi materi pembelajaran sesuai kurikulum, dan merancang konsep dasar game, termasuk tema, alur cerita, dan jenis aktivitas edukatif yang akan disertakan.
- b. **Desain konten visual** dengan Canva, dibuat desain karakter yang menarik dan sesuai usia anak, serta elemen grafis seperti ikon, tombol, dan ilustrasi pendukung. Animasi dasar juga dibuat menggunakan fitur animasi Canva.



- c. Pengembangan game dengan Smart App Creator, dibuat prototipe awal game yang mencakup struktur dasar dan navigasi, serta diintegrasikan elemen-elemen grafis dari Canva ke dalam aplikasi. Fitur interaktif seperti kuis ditambahkan sesuai dengan materi pembelajaran.





Gambar diatas merupakan prototype alur game yang di kembangkan dengan menggunakan aplikasi smart app creator, berikut penjelsan:

1. Play => langsung ke pertanyaan
2. Level => ke pertanyaan yang dituju
3. Pertanyaan (jawaban benar) => bisa next pertanyaan berikute dan bisa kembali ke laman level dan sudah tercentang.
4. pertanyaan (jawaban salah) => tidak bisa ke pertanyaan berikutnya dan level masih belum terpenuhi/blm tercentang.

### 3. Jelaskan kontribusi SETIAP anggota dalam produksi multimedia yang dibuat!

Dalam produksi multimedia ini, kontribusi setiap anggota tim sangat penting untuk mencapai hasil akhir yang berkualitas. Berikut ini adalah kontribusi masing-masing anggota tim:

a. Muhamad Ridho Dwi Putra[2100018193]

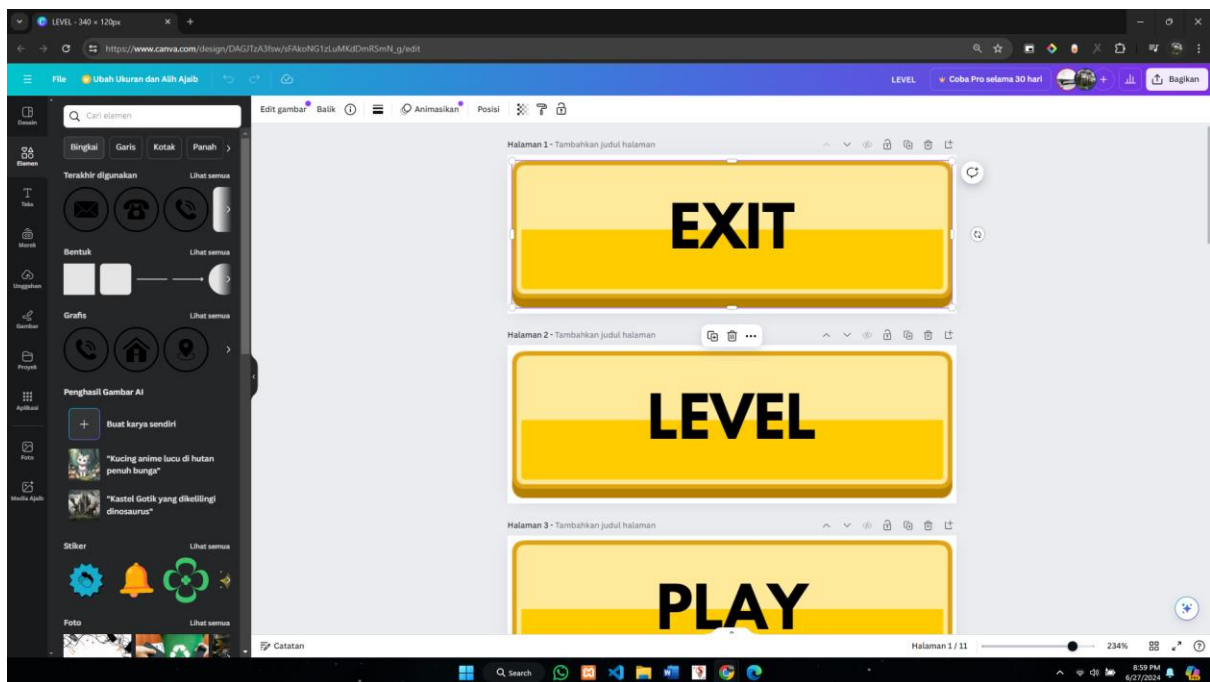
- Pengembangan prototype
- Mencari asset tambahan / latar belakang
- Perancangan game
- Validasi materi pembelajaran sesuai kurikulum 2024

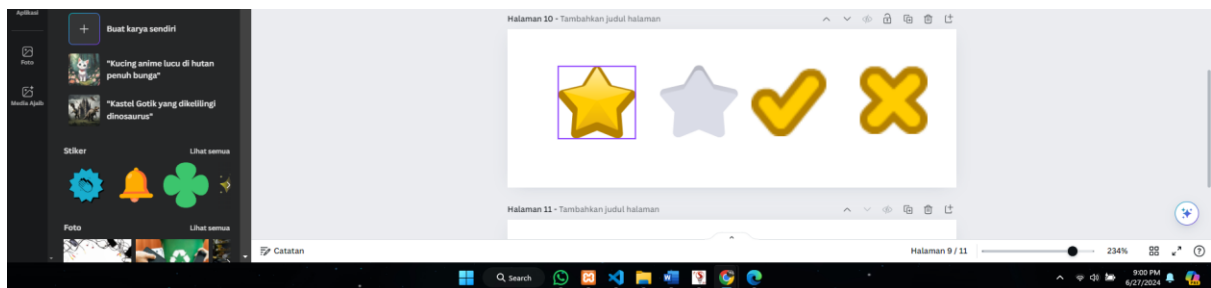
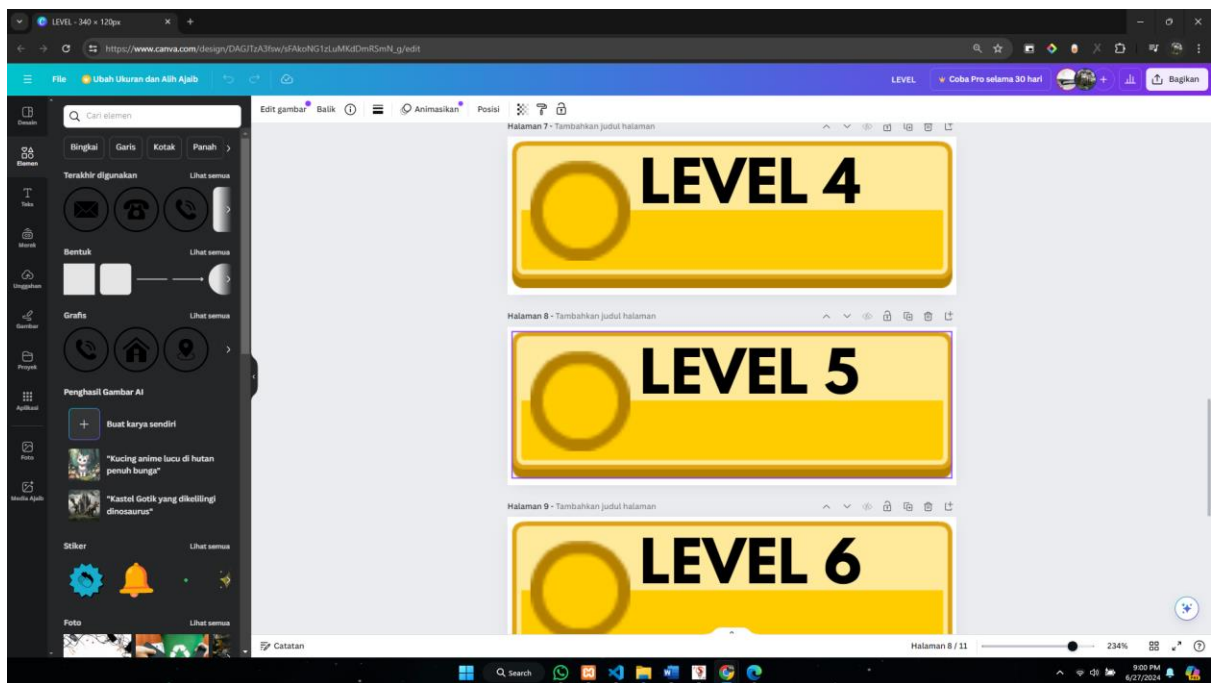
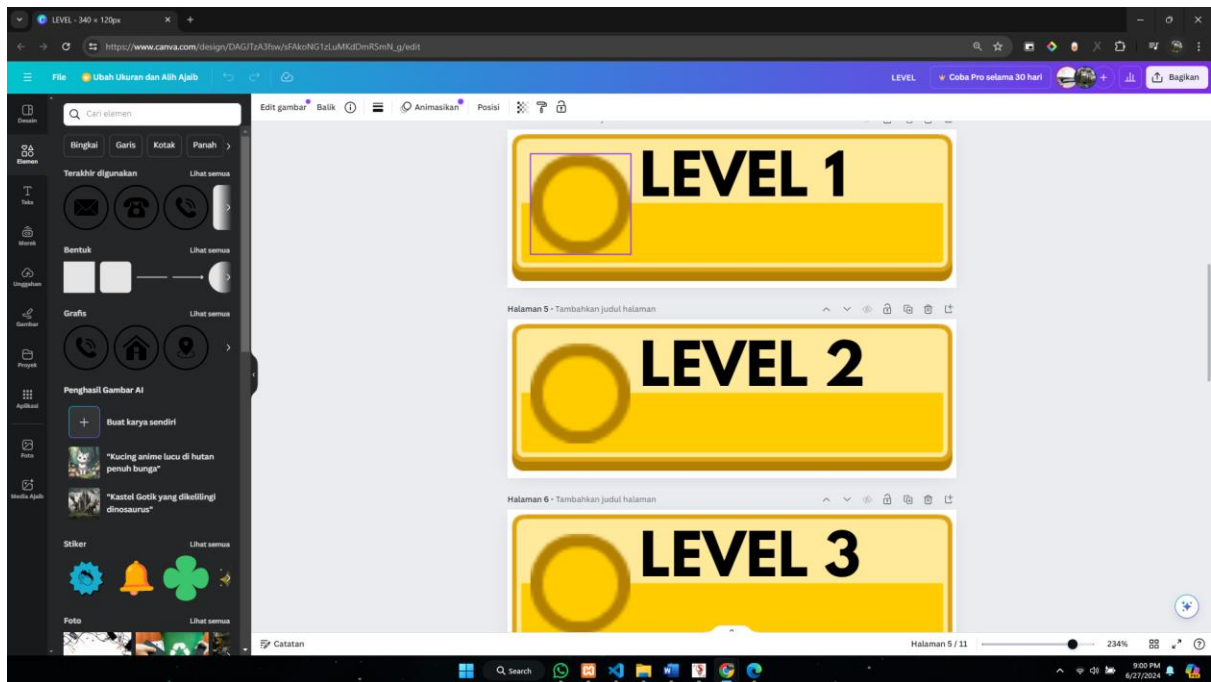
b. Ibnu Jati Kusuma Admiyanto[2100018199]

- Pembuatan asset
- Pengembangan prototype
- Perancangan game
- Pembuatan elemen grafis

### 4. Unggah dokumen pendukung dari progres produksi multimedia yang dibuat!

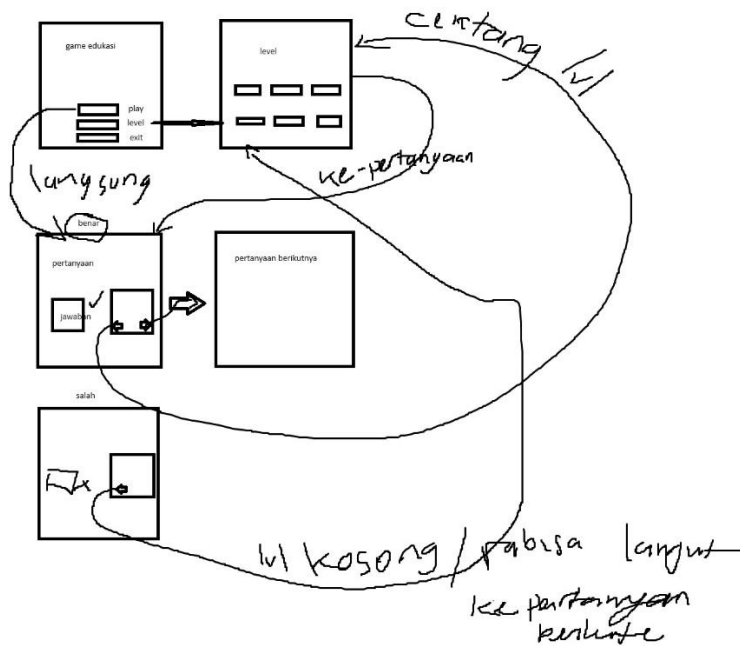
1. Screenshoot pembuatan asset







## 2. Screenshoot pembuatan prototype alur game



### 3. Screenshoot pengembangan game

