

LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Observasi



Lampiran 2. Soal Pre Test dan Post Test

SOAL PRE-TEST

Pemahaman Siswa tentang Bahaya Penggunaan Gadget Berlebihan

Nama: Bilqis

Kelas: 3

1. Apa yang bisa terjadi jika seseorang bermain HP sampai larut malam menjelang tidur?
 - a. Tidur menjadi lebih nyenyak
 - b. Waktu tidur berkurang
 - c. Badan menjadi lebih segar
 - d. Tidak berpengaruh apa-apa
2. Mengapa cahaya dari layar HP dapat mengganggu waktu tidur?
 - a. Karena cahaya HP membuat ruangan lebih terang
 - b. Karena cahaya HP dapat mengganggu zat kantuk di otak
 - c. Karena cahaya HP membuat mata lebih segar
 - d. Karena cahaya HP tidak berpengaruh pada tubuh
3. Apa yang biasanya dirasakan tubuh saat bangun tidur setelah semalaman bermain HP?
 - a. Badan terasa bugar
 - b. Badan terasa lelah dan lesu
 - c. Badan terasa lebih ringan
 - d. Tidak ada perubahan apa pun
4. Apa yang bisa menyebabkan seseorang mengantuk saat belajar di kelas?
 - a. Terlalu banyak sarapan
 - b. Waktu tidur malam yang kurang
 - c. Ruangan kelas yang sejuk
 - d. Pelajaran yang menyenangkan
5. Apa dampak begadang karena bermain gadget terhadap aktivitas keesokan harinya?
 - a. Membuat lebih semangat beraktivitas
 - b. Membuat sulit berkonsentrasi karena mengantuk
 - c. Membuat tubuh lebih bertenaga
 - d. Tidak memberi pengaruh apa pun
6. Mengapa seseorang bisa merasa ingin terus-menerus bermain game?
 - a. Karena game membuat otak mengeluarkan zat senang
 - b. Karena game diwajibkan oleh sekolah
 - c. Karena game membutuhkan waktu sedikit
 - d. Karena game selalu mudah dimainkan
7. Apa yang bisa terjadi pada semangat belajar jika waktu bermain gadget tidak dibatasi?
 - a. Semangat belajar semakin meningkat
 - b. Semangat belajar cenderung menurun
 - c. Semangat belajar tidak terpengaruh
 - d. Semangat belajar menjadi lebih stabil
8. Apa yang bisa terjadi pada tugas sekolah jika waktu banyak dihabiskan untuk bermain gadget?
 - a. Tugas selesai lebih cepat
 - b. Tugas menjadi tertunda atau belum selesai
 - c. Tugas menjadi lebih mudah dikerjakan
 - d. Tidak berpengaruh pada tugas
9. Mengapa belajar penting dilakukan setiap hari?
 - a. Untuk mengisi waktu luang saja
 - b. Untuk menambah pengetahuan
 - c. Karena diwajibkan tanpa alasan
 - d. Untuk menghindari bermain
10. Apa yang bisa terjadi jika seseorang merasa lelah akibat kurang tidur saat harus belajar?
 - a. Menjadi lebih mudah memahami pelajaran
 - b. Menjadi kurang fokus dan kurang bersemangat
 - c. Menjadi lebih cepat menyelesaikan tugas
 - d. Tidak ada pengaruh terhadap belajar
11. Apa yang bisa terjadi pada mata jika digunakan menatap layar HP terlalu lama?
 - a. Mata menjadi lebih tajam
 - b. Mata terasa lelah dan tidak nyaman
 - c. Mata menjadi lebih sehat
 - d. Tidak ada pengaruh pada mata
12. Apa yang bisa terjadi pada penglihatan jika mata lelah karena terlalu lama menatap layar?
 - a. Penglihatan menjadi lebih jelas
 - b. Penglihatan menjadi buram
 - c. Penglihatan menjadi lebih tajam
 - d. Tidak ada perubahan pada penglihatan
13. Mengapa mata perlu bekerja lebih keras saat digunakan menatap layar HP dalam waktu lama?
 - a. Karena mata harus fokus terus-menerus pada layar
 - b. Karena layar HP terlalu besar
 - c. Karena mata sedang beristirahat
 - d. Karena cahaya HP membuat mata lebih rileks
14. Apa yang sebaiknya dilakukan agar mata tidak cepat lelah setelah menggunakan gadget?
 - a. Menambah kecerahan layar
 - b. Mengistirahatkan mata secara berkala
 - c. Menatap layar lebih dekat
 - d. Menggunakan gadget tanpa jeda
15. Apa keluhan yang biasanya dirasakan pada mata setelah lama menggunakan gadget?
 - a. Mata terasa segar
 - b. Mata terasa perih dan sakit
 - c. Mata terasa lebih ringan
 - d. Tidak ada keluhan pada mata
16. Apa yang bisa hilang jika seseorang terlalu sibuk bermain gadget saat berkumpul dengan teman?
 - a. Kesempatan untuk bermain bersama teman
 - b. Kesempatan untuk bermain gadget
 - c. Waktu untuk menonton video
 - d. Waktu untuk beristirahat
17. Bagaimana perasaan seseorang jika melihat teman-temannya bermain bersama, sementara ia sendiri sibuk dengan gadget?
 - a. Merasa biasa saja
 - b. Merasa ingin ikut bergabung
 - c. Merasa lebih nyaman sendirian
 - d. Merasa tidak peduli
18. Apa yang sebaiknya dipilih ketika ada kesempatan bermain bersama teman dibanding bermain gadget sendirian?
 - a. Tetap bermain gadget sendirian
 - b. Ikut bermain bersama teman
 - c. Mengajak teman untuk bermain gadget bersama
 - d. Menghindari teman-teman
19. Mengapa bermain dan mengobrol bersama teman dianggap lebih menyenangkan daripada bermain gadget sendirian?
 - a. Karena bisa mendapatkan hadiah
 - b. Karena bisa berbagi cerita dan pengalaman bersama
 - c. Karena tidak perlu berbagi mainan
 - d. Karena bisa bermain lebih lama
20. Berapa lama waktu bermain gadget yang disarankan dalam sehari agar tidak berlebihan?
 - a. Sekitar 1-2 jam
 - b. Sekitar 5-6 jam
 - c. Sepanjang hari
 - d. Tidak ada batasan waktu

SOAL POST-TEST

Pemahaman Siswa tentang Bahaya Penggunaan Gadget Berlebihan

Nama: Bilqis

Kelas: 3

1. Apa yang bisa terjadi jika seseorang bermain HP sampai larut malam menjelang tidur?
 - a. Tidur menjadi lebih nyenyak
 - b. Waktu tidur berkurang
 - c. Badan menjadi lebih segar
 - d. Tidak berpengaruh apa-apa
2. Mengapa cahaya dari layar HP dapat mengganggu waktu tidur?
 - a. Karena cahaya HP membuat ruangan lebih terang
 - b. Karena cahaya HP dapat mengganggu zat kantuk di otak
 - c. Karena cahaya HP membuat mata lebih segar
 - d. Karena cahaya HP tidak berpengaruh pada tubuh
3. Apa yang biasanya dirasakan tubuh saat bangun tidur setelah semalaman bermain HP?
 - a. Badan terasa bugar
 - b. Badan terasa lelah dan lesu
 - c. Badan terasa lebih ringan
 - d. Tidak ada perubahan apa pun
4. Apa yang bisa menyebabkan seseorang mengantuk saat belajar di kelas?
 - a. Terlalu banyak sarapan
 - b. Waktu tidur malam yang kurang
 - c. Ruangan kelas yang sejuk
 - d. Pelajaran yang menyenangkan
5. Apa dampak begadang karena bermain gadget terhadap aktivitas keesokan harinya?
 - a. Membuat lebih semangat beraktivitas
 - b. Membuat sulit berkonsentrasi karena mengantuk
 - c. Membuat tubuh lebih bertenaga
 - d. Tidak memberi pengaruh apa pun
6. Mengapa seseorang bisa merasa ingin terus-menerus bermain game?
 - a. Karena game membuat otak mengeluarkan zat senang
 - b. Karena game diwajibkan oleh sekolah
 - c. Karena game membutuhkan waktu sedikit
 - d. Karena game selalu mudah dimainkan
7. Apa yang bisa terjadi pada semangat belajar jika waktu bermain gadget tidak dibatasi?
 - a. Semangat belajar semakin meningkat
 - b. Semangat belajar cenderung menurun
 - c. Semangat belajar tidak terpengaruh
 - d. Semangat belajar menjadi lebih stabil
8. Apa yang bisa terjadi pada tugas sekolah jika waktu banyak dihabiskan untuk bermain gadget?
 - a. Tugas selesai lebih cepat
 - b. Tugas menjadi tertunda atau belum selesai
 - c. Tugas menjadi lebih mudah dikerjakan
 - d. Tidak berpengaruh pada tugas
9. Mengapa belajar penting dilakukan setiap hari?
 - a. Untuk mengisi waktu luang saja
 - b. Untuk menambah pengetahuan
 - c. Karena diwajibkan tanpa alasan
 - d. Untuk menghindari bermain
10. Apa yang bisa terjadi jika seseorang merasa lelah akibat kurang tidur saat harus belajar?
 - a. Menjadi lebih mudah memahami pelajaran
 - b. Menjadi kurang fokus dan kurang bersemangat
 - c. Menjadi lebih cepat menyelesaikan tugas
 - d. Tidak ada pengaruh terhadap belajar
11. Apa yang bisa terjadi pada mata jika digunakan menatap layar HP terlalu lama?
 - a. Mata menjadi lebih tajam
 - b. Mata terasa lelah dan tidak nyaman
 - c. Mata menjadi lebih sehat
 - d. Tidak ada pengaruh pada mata
12. Apa yang bisa terjadi pada penglihatan jika mata lelah karena terlalu lama menatap layar?
 - a. Penglihatan menjadi lebih jelas
 - b. Penglihatan menjadi buram
 - c. Penglihatan menjadi lebih tajam
 - d. Tidak ada perubahan pada penglihatan
13. Mengapa mata perlu bekerja lebih keras saat digunakan menatap layar HP dalam waktu lama?
 - a. Karena mata harus fokus terus-menerus pada layar
 - b. Karena layar HP terlalu besar
 - c. Karena mata sedang beristirahat
 - d. Karena cahaya HP membuat mata lebih rileks
14. Apa yang sebaiknya dilakukan agar mata tidak cepat lelah setelah menggunakan gadget?
 - a. Menambah kecerahan layar
 - b. Mengistirahatkan mata secara berkala
 - c. Menatap layar lebih dekat
 - d. Menggunakan gadget tanpa jeda
15. Apa keluhan yang biasanya dirasakan pada mata setelah lama menggunakan gadget?
 - a. Mata terasa segar
 - b. Mata terasa perih dan sakit
 - c. Mata terasa lebih ringan
 - d. Tidak ada keluhan pada mata
16. Apa yang bisa hilang jika seseorang terlalu sibuk bermain gadget saat berkumpul dengan teman?
 - a. Kesempatan untuk bermain bersama teman
 - b. Kesempatan untuk bermain gadget
 - c. Waktu untuk menonton video
 - d. Waktu untuk beristirahat
17. Bagaimana perasaan seseorang jika melihat teman-temannya bermain bersama, sementara ia sendiri sibuk dengan gadget?
 - a. Merasa biasa saja
 - b. Merasa ingin ikut bergabung
 - c. Merasa lebih nyaman sendirian
 - d. Merasa tidak peduli
18. Apa yang sebaiknya dipilih ketika ada kesempatan bermain bersama teman dibanding bermain gadget sendirian?
 - a. Tetap bermain gadget sendirian
 - b. Ikut bermain bersama teman
 - c. Mengajak teman untuk bermain gadget bersama
 - d. Menghindari teman-teman
19. Mengapa bermain dan mengobrol bersama teman dianggap lebih menyenangkan daripada bermain gadget sendirian?
 - a. Karena bisa mendapatkan hadiah
 - b. Karena bisa berbagi cerita dan pengalaman bersama
 - c. Karena tidak perlu berbagi mainan
 - d. Karena bisa bermain lebih lama
20. Berapa lama waktu bermain gadget yang disarankan dalam sehari agar tidak berlebihan?
 - a. Sekitar 1-2 jam
 - b. Sekitar 5-6 jam
 - c. Sepanjang hari
 - d. Tidak ada batasan waktu

Lampiran 3. Surat Keterangan Observasi



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
MADRASAH IBTIDAIYAH MUHAMMADIYAH PAKEL
KECAMATAN SIMO KABUPATEN BOYOLALI
Alamat: Pakel, Teter, Kec.Simo, Kab. Boyolali Kode pos. 57377



SURAT KETERANGAN

No. PP.004/MI.710/093/VII/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala madrasah MI Muhammadiyah Pakel
Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama	: Arum Sari Setia Budi
NS	: 2213010433
Program Study	: SI Informatika
Nama Universitas	: STMIK Amikom

Telah melaksanakan penelitian/observasi untuk penyusunan skripsi yang berjudul
"Pengembangan Vidio Animasi 2D sebagai Media Edukasi Bahaya Penggunaan Gadget
Berlebihan pada Siswa"

Dengan demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Agustus 2026
Kepala Madrasah

Istikomah S.Pd.I
NIP.



Lampiran 4. Surat Rekomendasi Penelitian

 **SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**
AMIKOM SURAKARTA
 www.amikomsolo.ac.id  amikomsolo@amikomsolo.ac.id

No. : 031/I-BAAIK/AMIKOM SKA/IV/2026
Hal. : Permohonan Ijin/Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.
Kepala Sekolah
MIS Muhammadiyah Pakel
Pakel RT 005/002, Desa Teter, Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali, Provinsi
Jawa Tengah.
Di Tempat.

Salam Sejahtera, semoga limpahan rizki dan hidayah-Nya selalu menyertai dalam kegiatan rutin kita, amin.

Kami adalah Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Amikom Surakarta sebuah perguruan tinggi swasta di Surakarta yang beralamat di Veteran Notosuman Singopuran Kartasura Sukoharjo Telp. (0271) 7851501. 7851507 fax. (0271) 7851507.

Sehubungan dengan pengerjaan tugas mata kuliah Skripsi pada Semester VIII, mahasiswa/i Amikom Surakarta dengan data dibawah ini, berkeinginan untuk mengadakan observasi di instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Adapun data mahasiswa/i adalah sebagai berikut :

Nama	: Arum Sari Setia Budi
NIM	: 2213010433
Program Studi	: Informatika
Jenjang	: S1

Demikian surat permohonan ini, terima kasih atas kerja samanya.

Surakarta, 27 April 2026


Yeni Fitriati, S.Kom.
BAAIK

Lampiran 5. Lembar Revisi



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
www.amikominfo.ac.id amikominfo@amikominfo.ac.id

LEMBAR REVISI
UJIAN SKRIPSI
TA. 2025/2026

NAMA : ARUM SARI SETIA BUDI
NOMOR MAHASISWA : 2213010433
PROGRAM STUDI : Informatika
HARI, TGL UJIAN : Selasa, 08 September 2026
BATAS AKHIR REVISI : Selasa, 22 September 2026
JUDUL SKRIPSI : Pengembangan Video Animasi 2D sebagai Media Edukasi Bahaya Penggunaan Gadget Berlebihan pada Siswa (Studi Kasus: MI Muhammadiyah Pakel Simo)
PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Muhammad Setiyawan, M.Kom.
2. Syam Kurniawan Hidayat, ST, M.Kom

NO	URAIAN	KET
	• Alti < Media (Goal dan Indikator) Materi (disesuaikan)	e
	• Hasil Observasi & wawancara masih belum sesuai	e
	• Implementasikan → detailkan & agar sarat melakukan implementasi	e
	• Audio : Besar kecilnya disesuaikan dan diperhatikan	e
	• Video : Bahaya kasih simulasi agar bukan hanya emosi / simbol saja (tambahkan keterangan tulisan/cc) • Sesuaikan Template dan penulisan	e

Penguji : Irham Ady S, M.Kom (Irham) **

*) Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 16 September 2026

Penguji : Irham Ady S, M.Kom (Irham) **

**) Ditandatangani oleh penguji setelah mahasiswa selesai melakukan bimbingan revisi ke penguji
Jika revisi dilakukan setelah batas waktu revisi, maka akan diujikan ulang

Lampiran 6. Lembar Revisi



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
www.amikomsolo.ac.id amikomsolo@amikomsolo.ac.id

LEMBAR REVISI
UJIAN SKRIPSI
TA. 2025/2026

NAMA : ARUM SARI SETIA BUDI
NOMOR MAHASISWA : 2213010433
PROGRAM STUDI : Informatika
HARI, TGL UJIAN : Selasa, 08 September 2026
BATAS AKHIR REVISI : Selasa, 22 September 2026
JUDUL SKRIPSI : Pengembangan Video Animasi 2D sebagai Media Edukasi Bahaya Penggunaan Gadget Berlebihan pada Siswa (Studi Kasus: MI Muhammadiyah Pakel Simo)
PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Muhammad Setiyawan, M.Kom.
2. Syam Kurniawan Hidayat, ST, M.Kom

NO	URAIAN	KET
1	Revisi sesuai dengan tanda	
	yang ada pada naskah dan	
	pada saat bimbingan revisi	

Penguji

Ruyan Abdul Aziz

(Ruyan, **)

*) Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 15 September 2026

Penguji

Ruyan Abdul Aziz

(Ruyan, **)

**) Ditandatangani oleh penguji setelah mahasiswa selesai melakukan bimbingan revisi ke penguji
Jika revisi dilakukan setelah batas waktu revisi, maka akan diujikan ulang

Lampiran 7. Lembar Revisi



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
www.amikominfo.ac.id amikominfo@amikominfo.ac.id

LEMBAR REVISI
UJIAN SKRIPSI
 TA. 2025/2026

NAMA : ARUM SARI SETIA BUDI
 NOMOR MAHASISWA : 2213010433
 PROGRAM STUDI : Informatika
 HARI, TGL UJIAN : Selasa, 08 September 2026
BATAS AKHIR REVISI : Selasa, 22 September 2026
 JUDUL SKRIPSI : Pengembangan Video Animasi 2D sebagai Media Edukasi Bahaya Penggunaan Gadget Berlebihan pada Siswa (Studi Kasus: MI Muhammadiyah Pakel Simo)
 PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Muhammad Setiawan, M.Kom.
 2. Syam Kurniawan Hidayat, ST, M.Kom

NO	URAIAN	KET
1	Sebelum lakukan perbaikan naskah skripsi dg revisi	1
	Serta naskah modifikasi dari pengujian sebelum	
	22 September 2026.	

Penguji : M. Setiawan

(Signature)

*) Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 22 September 2026.

Penguji : M. Setiawan

(Signature)

**) Ditandatangani oleh penguji setelah mahasiswa selesai melakukan bimbingan revisi ke penguji
 Jika revisi dilakukan setelah batas waktu revisi, maka akan diujikan ulang