LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian

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

No. : 131/I-BAAIK/AMIKOM SKA/VI/2026
Hal. : Permohonan Ijin/Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.
Kepala Sekolah
SD NEGRI 2 KUPANG
Goprayan, Kupang, Kec. Karangdowo, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah 57464
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 STMIK AMIKOM Surakarta dengan data dibawah ini, berkeinginan untuk mengadakan observasi di instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Adapun data mahasiswa/i adalah sebagai berikut :

Nama	:	**firman andriyanto arief**
NIM	:	2213010357
Program Studi	:	Informatika
Jenjang	:	S1

Demikian surat permohonan ini, terima kasih atas kerja samanya.

Surakarta, 17 Juni 2026

Yeni Fitriati, S.Kom.
BAAIK

Lampiran 2. Surat Bukti Observasi



PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN
SD NEGERI 2 KUPANG
Alamat : Goprayan, Kupang, Karangdowo, Klaten, 57464
Email: go.sdn2kupang@gmail.com

Nomor : 400.3.5/026/2026/12
Lampiran : -
Hal : Pemberitahuan

Klaten, 31 Juli 2026

Kepada Yth.
Pimpinan AMIKOM SURAKARTA
Di Surakarta

Dengan hormat,

Menindaklanjuti permohonan ijin penelitian tugas skripsi yang diajukan oleh AMIKOM SURAKARTA Nomor: 131/I-BAAIK/AMIKOM SKA/VI/2026 tanggal 17 Juni 2026, untuk atas nama mahasiswa:

Nama : **FIRMAN ANDRIYANTO ARIEF**
NIM : 2213010357
Program Studi : Informatika
Jenjang : S1

Maka dengan ini diberitahukan bahwa SD Negeri 2 Kupang, Karangdowo, Klaten menerima permohonan tersebut. Adapun pelaksanaan kegiatan dapat dilakukan sesuai dengan hasil kesepakatan antara mahasiswa dan pihak sekolah.

Demikian surat pemberitahuan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Kepala Sekolah
SD Negeri 2 Kupang

RAJIMAN ADHARI, S.Pd.SD.
NIP. 19870808 200902 1 001

Lampiran 3. Pertanyaan Wawancara Dengan Siswa

No.	Pertanyaan wawancara
1	biasanya kamu bermain game kapan dan bagaimana kegiatanmu saat bermain?
2	Pernah tidak kamu mau berhenti bermain tetapi akhirnya masih lanjut bermain?
3	Kalau orang tua sudah menyuruh berhenti bermain, biasanya kamu bagaimana?
4	Pernah tidak waktu bermain game membuat kamu lupa atau menunda mengerjakan PR?
5	Kalau besok ada ulangan, biasanya kamu lebih memilih belajar dulu atau bermain game?
6	Pernah tidak kamu bermain game sampai tidur lebih malam dari biasanya? Apa yang terjadi keesokan harinya?
7	Selain belajar, kegiatan apa yang pernah kamu kurangi karena lebih memilih bermain game?
8	Pernah tidak orang tua atau teman menegur kamu karena terlalu banyak bermain game? Apa yang terjadi?
9	Pernah tidak kamu mencoba mengurangi bermain game? Bagaimana hasilnya?
10	Menurut kamu, apakah bermain game pernah membuat kegiatan belajar atau kegiatan sehari-harimu terganggu? Ceritakan contohnya.

Lampiran 4. Quesioner

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya memikirkan tentang bermain *game online* sepanjang hari.				
2	Saya menghabiskan waktu luang saya untuk bermain *game online*.				
3	Saya merasa ketagihan bermain *game online*.				
4	Saya pernah memperpanjang waktu bermain *game online* dari rencana awal saya.				
5	Saya pernah berhenti bermain *game online*, tetapi muncul rasa ingin bermain kembali.				
6	Saya merasa jenuh jika tidak bermain *game online*.				
7	Saya pernah bertengkar dengan keluarga atau teman karena bermain *game online*.				
8	Saya pernah berbohong tentang waktu yang saya habiskan untuk bermain *game online*.				
9	Bermain *game online* membuat saya lupa mengerjakan tugas sekolah.				
10	Saya pernah tidak belajar untuk ujian karena bermain *game online*.				
11	Saya pernah bermain *game online* lebih dari 3 jam dalam sehari.				
12	Saya membutuhkan informasi tentang cara mengatur waktu bermain *game online* dan belajar.				
13	Saya tertarik mendapatkan informasi tentang bahaya bermain *game online* secara berlebihan.				
14	Saya lebih mudah memahami informasi jika disampaikan melalui video animasi.				
15	Saya tertarik belajar tentang bahaya *game online* melalui video animasi.				

Lampiran 5. Uji Kelayakan Materi

UJI KELAYAKAN MATERI

Nama: Indah Lestari
Jabatan: Guru kelas

Petunjuk Penilaian

Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai.

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Materi tentang bahaya kecanduan game online sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
2	Penjelasan mengenai kecanduan game online yang disampaikan sudah benar.	✓			
3	Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar.		✓		
4	Materi tentang bahaya kecanduan game online disampaikan secara runtut dan mudah dipahami.		✓		
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa.	✓			
6	Penjelasan mengenai tanda-tanda kecanduan game online disampaikan dengan jelas.	✓			
7	Materi menjelaskan dampak bermain game online secara berlebihan dengan jelas.		✓		
8	Materi membahas dampak kecanduan game online terhadap kegiatan belajar siswa.		✓		
9	Materi membahas dampak kecanduan game online terhadap kesehatan dan kehidupan sehari-hari.	✓			
10	Materi membahas masalah sosial yang dapat terjadi akibat bermain game online secara berlebihan.	✓			
11	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi mudah dipahami oleh siswa kelas V.		✓		
12	Kalimat yang digunakan dalam materi sederhana dan tidak menimbulkan makna ganda.		✓		

Dipindai dengan CamScanner

13	Istilah yang digunakan dalam materi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar.		✓		
14	Materi memberikan penjelasan tentang cara mengatur waktu bermain game online dengan baik.		✓		
15	Materi yang disajikan sesuai untuk memberikan edukasi kepada siswa kelas V mengenai bahaya kecanduan game online.	✓			

Saran

Menurut saya Materi yang disajikan sudah baik. Bahasa yang digunakan juga mudah di pahami anak - anak.

Lampiran 6. Uji Kelayakan Media Dari Pihak Sekolah

UJI KELAYAKAN MEDIA

Nama : Sri Marati Utami
Jabatan : Guru

Petunjuk Penilaian
Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai.

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Tampilan video animasi 2D terlihat menarik.	✓			
2	Pemilihan warna pada video sesuai dan nyaman dilihat.		✓		
3	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca.		✓		
4	Desain karakter sesuai dengan siswa sekolah dasar.	✓			
5	Background yang digunakan sesuai dengan setiap adegan.	✓			
6	Gerakan animasi terlihat halus dan tidak mengganggu isi video.		✓		
7	Perpindahan antardegan berjalan dengan baik.	✓			
8	Gerakan karakter sesuai dengan alur cerita.		✓		
9	Animasi yang digunakan membantu menjelaskan bahaya kecanduan game online.	✓	✓		
10	Suara dubbing terdengar jelas.		✓	✓	
11	Musik latar tidak mengganggu suara dubbing.		✓	✓	
12	Efek suara sesuai dengan adegan yang ditampilkan.		✓	✓	
13	Tampilan video mudah dipahami oleh siswa kelas V.		✓		
14	Video mudah digunakan sebagai media edukasi dalam pembelajaran.	✓	✓		
15	Video animasi 2D layak digunakan sebagai media edukasi tentang bahaya kecanduan game online.	✓	✓		

Saran

.....

.....

Lampiran 7. Uji Kelayakan Media Dari Kampus Stimik Amikom Surakarta

UJI KELAYAKAN MEDIA

Nama: Tommy Dwi Putra
Jabatan: Dosen TI

Petunjuk Penilaian
Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai.

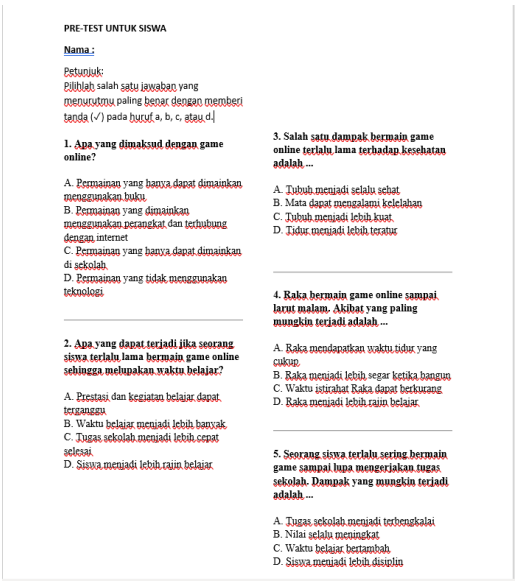
No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Tampilan video animasi 2D terlihat menarik.		✓		
2	Pemilihan warna pada video sesuai dan nyaman dilihat.	✓			
3	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca.		✓		
4	Desain karakter sesuai dengan siswa sekolah dasar.		✓		
5	Background yang digunakan sesuai dengan setiap adegan.		✓		
6	Gerakan animasi terlihat halus dan tidak mengganggu isi video.	✓			
7	Perpindahan antaradegan berjalan dengan baik.		✓		
8	Gerakan karakter sesuai dengan alur cerita.	✓			
9	Animasi yang digunakan membantu menjelaskan bahaya kecanduan game online.		✓		
10	Suara dubbing terdengar jelas.		✓		
11	Musik latar tidak mengganggu suara dubbing.		✓		
12	Efek suara sesuai dengan adegan yang ditampilkan.		✓		
13	Tampilan video mudah dipahami oleh siswa kelas V.		✓		
14	Video mudah digunakan sebagai media edukasi dalam pembelajaran.	✓			
15	Video animasi 2D layak digunakan sebagai media edukasi tentang bahaya kecanduan game online.		✓		

Saran
Setuju dengan Sedikit Revisi

Tommy Dwi Putra

Lampiran 8. Soal *Pre-test* dan *Post-Test*

Soal Pre-Tast



PRE-TEST UNTUK SISWA

Nama :

Petunjuk:
Pilihlah salah satu jawaban yang menurutmu paling benar dengan memberi tanda (✓) pada huruf a, b, c, atau d.

1. Apa yang dimaksud dengan game online?

A. Permainan yang hanya dapat dimainkan menggunakan buku
B. Permainan yang dimainkan menggunakan perangkat dan terhubung dengan internet
C. Permainan yang hanya dapat dimainkan di sekolah
D. Permainan yang tidak menggunakan teknologi

2. Apa yang dapat terjadi jika seorang siswa terlalu lama bermain game online sehingga melupakan waktu belajar?

A. Prestasi dan kegiatan belajar dapat terganggu
B. Waktu belajar menjadi lebih banyak
C. Tugas sekolah menjadi lebih cepat selesai
D. Siswa menjadi lebih rajin belajar

3. Salah satu dampak bermain game online terlalu lama terhadap kesehatan adalah ...

A. Tubuh menjadi selalu sehat
B. Mata dapat mengalami kelelahan
C. Tubuh menjadi lebih kuat
D. Tidur menjadi lebih teratur

4. Raka bermain game online sampai larut malam. Akibat yang paling mungkin terjadi adalah ...

A. Raka mendapatkan waktu tidur yang cukup
B. Raka menjadi lebih segar ketika bangun
C. Waktu istirahat Raka dapat berkurang
D. Raka menjadi lebih rajin belajar

5. Seorang siswa terlalu sering bermain game sampai lupa mengerjakan tugas sekolah. Dampak yang mungkin terjadi adalah ...

A. Tugas sekolah menjadi terbengkalai
B. Nilai selalu meningkat
C. Waktu belajar bertambah
D. Siswa menjadi lebih disiplin

6. Bermain game online secara berlebihan dapat mengurangi interaksi siswa dengan ...

A. Keluarga dan teman
B. Buku pelajaran
C. Peralatan sekolah
D. Meja dan kursi

7. Berikut ini yang merupakan tanda bahwa bermain game online mulai mengganggu kegiatan sehari-hari adalah ...

A. Bermain sesuai waktu yang telah ditentukan
B. Berhenti bermain ketika waktu yang ditentukan telah habis
C. Tetap bermain meskipun sudah waktunya belajar
D. Bermain hanya setelah semua tugas selesai

8. Agar bermain game online tidak mengganggu kegiatan belajar, sebaiknya siswa ...

A. Bermain sepanjang hari.
B. Bermain sampai lupa waktu
C. Mengatur waktu bermain dan belajar
D. Tidak perlu mengerjakan tugas sekolah

9. Jika bermain game online membuat seseorang lebih memilih bermain daripada belajar dan kegiatan lainnya, kondisi tersebut perlu ...

A. Dibiarkan
B. Ditambah waktu bermainnya
C. Dikurangi dan dikendalikan
D. Disembunyikan dari orang tua

10. Manakah kebiasaan yang paling tepat dalam menggunakan game online?

A. Bermain sampai lupa belajar
B. Bermain sampai larut malam setiap hari
C. Bermain setelah menyelesaikan kewajiban dan tetap membatasi waktu
D. Bermain ketika sedang mengerjakan tugas sekolah

Soal Post-Tast

Post-Tast UNTUK SISWA

Nama :

Petunjuk:
Pilihlah salah satu jawaban yang menurutmu paling benar dengan memberi tanda (✓) pada huruf a, b, c, atau d.

1. Apa yang dimaksud dengan game online?

A. Permainan yang hanya dapat dimainkan menggunakan buku
B. Permainan yang dimainkan menggunakan perangkat dan terhubung dengan internet
C. Permainan yang hanya dapat dimainkan di sekolah
D. Permainan yang tidak menggunakan teknologi

2. Apa yang dapat terjadi jika seorang siswa terlalu lama bermain game online sehingga melupakan waktu belajar?

A. Prestasi dan kegiatan belajar dapat terganggu
B. Waktu belajar menjadi lebih banyak
C. Tugas sekolah menjadi lebih cepat selesai
D. Siswa menjadi lebih rajin belajar

3. Salah satu dampak bermain game online terlalu lama terhadap kesehatan adalah ...

A. Tubuh menjadi selalu sehat
B. Mata dapat mengalami kelelahan
C. Tubuh menjadi lebih kuat
D. Tidur menjadi lebih teratur

4. Raka bermain game online sampai larut malam. Akibat yang paling mungkin terjadi adalah ...

A. Raka mendapatkan waktu tidur yang cukup
B. Raka menjadi lebih segar ketika bangun
C. Waktu istirahat Raka dapat berkurang
D. Raka menjadi lebih rajin belajar

5. Seorang siswa terlalu sering bermain game sampai lupa mengerjakan tugas sekolah. Dampak yang mungkin terjadi adalah ...

A. Tugas sekolah menjadi terbengkalai
B. Nilai selalu meningkat
C. Waktu belajar bertambah
D. Siswa menjadi lebih disiplin

6. Bermain game online secara berlebihan dapat mengurangi interaksi siswa dengan ...

A. Keluarga dan teman
B. Buku pelajaran
C. Peralatan sekolah
D. Meja dan kursi

7. Berikut ini yang merupakan tanda bahwa bermain game online mulai mengganggu kegiatan sehari-hari adalah ...

A. Bermain sesuai waktu yang telah ditentukan
B. Berhenti bermain ketika waktu yang ditentukan telah habis
C. Tetap bermain meskipun sudah waktunya belajar
D. Bermain hanya setelah semua tugas selesai

8. Agar bermain game online tidak mengganggu kegiatan belajar, sebaiknya siswa ...

A. Bermain sepanjang hari.
B. Bermain sampai lupa waktu
C. Mengatur waktu bermain dan belajar
D. Tidak perlu mengerjakan tugas sekolah

9. Jika bermain game online membuat seseorang lebih memilih bermain daripada belajar dan kegiatan lainnya, kondisi tersebut perlu ...

A. Dibiarkan
B. Ditambah waktu bermainnya
C. Dikurangi dan dikendalikan
D. Disembunyikan dari orang tua

10. Manakah kebiasaan yang paling tepat dalam menggunakan game online?

A. Bermain sampai lupa belajar
B. Bermain sampai larut malam setiap hari
C. Bermain setelah menyelesaikan kewajiban dan tetap membatasi waktu
D. Bermain ketika sedang mengerjakan tugas sekolah

Lampiran 9. Rekapitulasi Nilai *Pre-Test, Post-Test* dan N-gain

N0	Nama siswa	**Pre-test**	**Post-test**	**N-Gain**	**Kategori**
1	Rama	40	90	0,83	Tinggi
2	Juna	30	100	1,00	Tinggi
3	Fatan	50	70	0,40	Sedang
4	Kevin	50	90	0,80	Tinggi
5	Rafa	60	90	0,75	Tinggi
6	Abidin	40	70	0,50	Sedang
7	Dimas	70	100	1,00	Tinggi
8	Almira	40	80	0,67	Sedang
9	Yola	50	90	0,80	Tinggi
10	Galang	30	80	0,71	Tinggi
11	Cahya	50	80	0,60	Sedang
12	Dilah	40	90	0,83	Tinggi
13	Riska	70	90	0,67	Sedang
Rata-Rata		**47,69**	**86,15**	**0,74**	**Tinggi**

Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian

Kegiatan wawancara



Dokumentasi Angket dan Pre-Test ke siswa



Dokumentasi Uji Kelayakan Media



Dokumentasi Penayangan Media ke Siswa



Dokumentasi Post-Test ke Siswa setelah Penayangan Media



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

LEMBAR REVISI
UJIAN SKRIPSI
TA. 2025/2026

NAMA	: FIRMAN ANDRIYANTO ARIEF
NOMOR MAHASISWA	: 2213010357
PROGRAM STUDI	: Informatika
HARI, TGL UJIAN	: Selasa, 29 September 2026
BATAS AKHIR REVISI	**: Selasa, 06 Oktober 2026**
JUDUL SKRIPSI	: Perancangan Video Animasi 2D Edukasi Tentang Bahaya Kecanduan Game Online untuk Siswa Kelas V SDN 2 Kupang, Klaten
PEMBIMBING SKRIPSI	: 1. Muhammad Setiyawan, M.Kom. 2. Dr. Hadis Turmudi, MH

NO	URAIAN	KET
	- Cek no halaman (belum lengkap)	
	- Cek penulisan dari awal transisi akhir	
	-	

Penguji : Dr. Hadis Turmudi MH ( ) *)

*) *Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi*

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 06 Oktober 2026

Penguji : Dr. Hadis Turmudi MH ( ) **)

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

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM SURAKARTA

www.amikomsolo.ac.id amikomsolo@amikomsolo.ac.id

LEMBAR REVISI
UJIAN SKRIPSI
TA. 2025/2026

NAMA	: FIRMAN ANDRIYANTO ARIEF
NOMOR MAHASISWA	: 2213010357
PROGRAM STUDI	: Informatika
HARI, TGL UJIAN	: Selasa, 29 September 2026
BATAS AKHIR REVISI	**: Selasa, 06 Oktober 2026**
JUDUL SKRIPSI	: Perancangan Video Animasi 2D Edukasi Tentang Bahaya Kecanduan Game Online untuk Siswa Kelas V SDN 2 Kupang, Klaten
PEMBIMBING SKRIPSI	: 1. Muhammad Setiyawan, M.Kom. 2. Dr. Hadis Turmudi, MH

NO	URAIAN	KET
1	-Apa bahaya GAME Online ?? -kenapa kelas 5 SD jadian objek ??	✓
2	-Data dampak Game. berdasar research.	✓
3.	belum match. permasalahan objek	✓

Penguji : LILIK SUGIARTO, M.Kom (✓)*)

*) ***Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi***

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 5 okt 2026.

Penguji : LILIK SUGIARTO, M.Kom (✓)**)

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

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

LEMBAR REVISI
UJIAN SKRIPSI
TA. 2025/2026

NAMA	: FIRMAN ANDRIYANTO ARIEF
NOMOR MAHASISWA	: 2213010357
PROGRAM STUDI	: Informatika
HARI, TGL UJIAN	: Selasa, 29 September 2026
BATAS AKHIR REVISI	**: Selasa, 06 Oktober 2026**
JUDUL SKRIPSI	: Perancangan Video Animasi 2D Edukasi Tentang Bahaya Kecanduan Game Online untuk Siswa Kelas V SDN 2 Kupang, Klaten
PEMBIMBING SKRIPSI	: 1. Muhammad Setiyawan, M.Kom. 2. Dr. Hadis Turmudi, MH

NO	URAIAN	KET
1.	Revisi sesuai dengan catatan pada	
	naskah dan revisi pada saat bim-	
	bingan revisi	

Penguji : Ruyan Abdul Aziz ( )*)

*) ***Ditandantangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi***

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 15/10/2026

Penguji : Ruyan Abdul Aziz ( )**)

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