

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Salim. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. *Skripsi*. Makasar: UIN Alauddin Makassar.
- Angela. (2013). "Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir". *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1 (2).
- Arifuddin, Ahmad dan Syibli Maufur, Farida. (2018). "Pengaruh Penerapan Alat Peraga Puzzle dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di SD/MI". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 2(1)
- Budiyono, (2009). *Statistis untuk Penelitian Edisi Ke-2*. Sukarta: UNS Press.
- Emda, Amna. (2017). "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran". *Jurnal Lantanida*. 5(2).
- Fadjarajani, Siti dkk. (2020). Metodologi Penelitian Pendekatan Multidisipliner. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Faradita, Meirza Nanda. (2021). *Motivasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Couse Review Horay*. Surabaya: CV Jakad Media Publishing.
- Hasanah, Hasyim. (2016). "Teknik-Teknik Observasi", *Jurnal At-Taqoddum*. 8(1).
- Ifni Oktiani. (2018). "Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik", *Jurnal Pendidikan*. 2(1).
- Jainuddin, J., & Sirajuddin, S. (2020). Pengaruh Minat dan Kedisiplinan Siswa dengan Gaya Kognitif Field Indefendent terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Farmasi Yamasi Makassar. Delta-Pi: *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2).
- Jainuddin, J. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Latihan Menyelesaikan Soal Secara Sistematis Pada Siswa Kelas XI. IPA1 Sma Negeri 2 Sungguminasa. Klasikal: *Journal Of Education, Language Teaching And Science*, 1(3), 44-52.

- Lestari, Karunia Eka. (2014). "Implementasi *Brain-Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Dan Kemampuan Berpikir Kritis Serta Motivasi Belajar Siswa SMP". *Jurnal Pendidikan Unsika*. 2(1).
- Payadnya, Putu Ade Andre dan I Gusti Agung. (2018). *Panduan Penelitian Eksperim Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Irun, Yahya Ha. (2020). *Evaluasi dan Penilaian Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Priansa, Doni Juni. (2015). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sulihin, S., Asbar, A., & Elihami, E. (2020). Developing of Instructional Video Media to Improve Learning Quality and Student Motivation. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 51-55.
- Syafrizal, Melwin. (2005). *Pengantar Jaringan Komputer*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Tasrim, T., & Elihami, E. (2020). Motivasi Kerja Pendidik Dalam Meningkatkan Manajemen Lembaga Pendidikan Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 48-53.
- Toharudin, Moh. (2019). *Buku Ajar Manajemen Kelas*. Jawa Tengah: Anggota IKAPI.
- Priansa, Doni Juni. (2015). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

LAMPIRAN I**LEMBAR ANGKET KECANDUAN *GAME ONLINE*****A. IDENTITAS**

Nama :

Kelas :

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah Bismillah terlebih dahulu
2. Bacalah dengan teliti dan seksama
3. Tulis nama, kelas anda pada lembar jawaban
4. Berilah tanda (√) pada salah satu jawaban sesuai dengan pendapat anda.

Keterangan pilihan jawaban

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

SELAMAT MENGERJAKAN

No.	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya lebih memprioritaskan hal lain ketimbang bermain <i>game online</i>					
3.	Saya tidak dapat membagi waktu antara bermain dan belajar					
3.	Saya tidak memiliki keinginan untuk selalu bermain <i>game online</i>					
4.	Saya tidak masalah jika harus meninggalkan permainan <i>game online</i>					
5.	Saya tetap bisa menjaga kesehatan saya ketika bermain <i>game online</i>					
6.	Saya tidak mengingat <i>game online</i> saat di sekolah					
7.	Saya bolos sekolah untuk bermain <i>game online</i>					
8.	Saya bermain <i>game online</i> dengan waktu setengah jam saja					
9.	Saya merasa gelisah ketika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari					
10.	Saya tidak merasa khawatir jika tidak bermain <i>game online</i>					
11.	Waktu tidur saya berkurang karena bermain <i>game online</i>					
12.	Saya memilih melakukan aktivitas yang lebih bermanfaat daripada bermain <i>game online</i>					
13.	Hubungan saya berkurang dengan teman yang lain karena bermain <i>game online</i>					
14.	Saya rajin membaca buku walau saya juga bermain <i>game online</i>					
14.	Saya selalu bermain <i>game online</i> untuk menghilangkan rasa kesepian					
16.	Saya merasa tenang walau tidak bermain <i>game online</i>					
17.	Saya bermain <i>game online</i> sampai lupa waktu beribadah					
18.	Saya lupa waktu ketika bermain <i>game online</i>					
19.	Saya tetap bermain <i>game online</i> saat-saat tertentu					
20.	Waktu berkumpul dengan keluarga berkurang karena sering bermain <i>game online</i>					

Lampiran 2**LEMBAR ANKET MOTIVASI BELAJAR****A. IDENTITAS**

Nama :

Kelas :

B. PETUNJUK PENGISIAN

5. Bacalah Bismillah terlebih dahulu
6. Bacalah dengan teliti dan seksama
7. Tulis nama, kelas anda pada lembar jawaban
8. Berilah tanda (√) pada salah satu jawaban sesuai dengan pendapat anda.

Keterangan pilihan jawaban

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

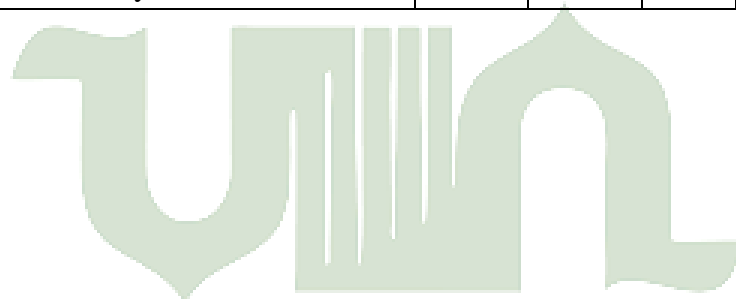
S = Setuju

SS = Sangat Setuju

SELAMAT MENGERJAKAN

No.	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu					
2.	Saya tidak segan bertanya pada guru bila mengalami kesulitan dalam pemecahan soal dalam kegiatan pembelajaran					
3.	Saya berhenti untuk beristirahat walaupun belum menyelesaikan tugas yang diberikan guru					
4.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan penuh tanggung jawab					
5.	Mengerjakan tugas secara mandiri lebih menyenangkan bagi saya daripada secara kelompok					
6.	Saya mempertahankan pendapat yang saya belum ketahui benar atau salahnya					
7.	Saya akan berusaha agar selalu mendapatkan nilai terbaik dalam belajar di kelas					
8.	Kesulitan yang saya hadapi membuat semangat belajar saya hilang					
9.	Saya terus belajar dengan giat tanpa diminta oleh orang lain					
10.	Saya senang mempelajari materi ajar baru yang belum pernah diajarkan oleh guru					
11.	Saya menyelesaikan tugas ketika sudah mendekati deadline pengumpulan tugas					
12.	Tugas yang diberikan guru saya kerjakan semampunya saya saja					
13.	Materi baru yang diajarkan oleh guru membuat saya merasa jenuh untuk memperhatikannya					
14.	Mengerjakan tugas sendiri membuat					

	rasa ingin tahu saya semakin besar					
15.	Saya senang jika guru tidak memberikan tugas					
16.	Saya mencari tahu kebenaran pendapat saya sebelum saya mempertahankannya					
17.	Saya merasa tidak puas bila tugas saya kerjakan secara mandiri					
18.	Saya hanya menunggu tanpa mencari tahu mengenai informasi yang berhubungan dengan masalah dalam pembelajaran					
19.	Selalu mengerjakan tugas secara mandiri membuat diri saya lebih berkonsentrasi					
20.	Tugas yang saya kerjakan sendiri membuat saya tidak yakin dengan kebenaran hasilnya					



Lampiran 3

Hasil Kuesioner Variabel *Game Online* (X)

NO	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	TOTAL
1	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	95
2	3	3	4	1	1	3	3	3	3	5	3	5	3	4	4	3	3	4	3	3	64
3	4	4	4	2	1	2	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	79
4	1	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	5	4	3	4	4	3	5	64
5	2	5	5	1	2	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	88
6	3	5	3	2	2	3	3	4	5	3	4	3	4	5	5	3	4	4	3	3	71
7	5	5	4	2	3	3	3	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	87
8	1	5	5	1	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	89
9	2	5	4	1	1	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	3	4	4	77
10	1	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	93
11	3	4	4	1	2	4	4	4	3	4	4	4	5	3	5	4	5	5	4	3	75
12	1	5	5	2	1	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	84
13	1	4	4	1	1	4	4	4	3	3	4	4	5	3	3	4	5	3	4	4	68
14	1	4	5	1	1	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	5	3	3	3	3	62
15	3	5	4	2	1	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	76
16	2	5	4	2	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	72
17	1	5	5	5	5	3	3	3	4	4	5	3	4	5	4	3	4	3	4	4	77
18	3	5	5	3	1	3	3	3	5	5	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	68
19	3	5	4	2	1	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	75
20	5	5	4	2	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	3	5	5	91

21	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	99
22	1	4	4	1	2	3	3	3	4	2	3	3	3	4	5	3	3	3	3	4	61
23	5	5	5	5	2	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	86
24	2	5	4	2	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	5	3	3	5	3	5	69
25	5	5	5	2	2	5	4	5	4	5	4	3	5	5	5	4	5	4	4	5	86
26	3	3	5	3	5	4	4	3	4	5	4	3	5	3	5	5	5	5	5	3	82
27	1	5	3	3	4	2	4	2	4	4	3	3	4	5	5	2	4	2	2	3	65
28	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	93
29	3	3	4	1	1	3	3	3	3	5	3	5	3	4	4	3	3	4	3	3	64
30	5	4	5	2	1	2	5	4	5	5	4	4	4	3	4	5	4	5	5	4	80
31	1	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	4	5	4	3	4	4	3	3	60
32	2	5	5	1	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	90
33	3	5	3	2	2	3	3	3	5	3	3	3	4	5	5	3	4	4	3	3	69
34	5	5	4	2	3	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90
35	1	5	5	1	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	89

Lampiran 4

Hasil Kuesioner Variabel Motivasi Belajar (Y)

NO	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20	TOTAL
1	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	93
2	3	3	4	2	2	3	3	3	3	5	3	5	5	4	4	3	3	4	3	3	68
3	4	4	3	2	1	2	4	3	4	4	4	4	3	5	4	4	4	5	5	5	74
4	1	3	2	2	2	3	3	2	3	3	4	2	3	5	4	3	4	3	3	4	59
5	4	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	95
6	3	2	2	4	4	4	4	3	5	3	2	4	2	4	3	4	4	4	4	4	69
7	4	4	5	4	4	4	3	3	4	5	4	2	3	5	4	5	5	4	4	4	80
8	1	5	5	2	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90
9	2	5	4	1	1	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	78
10	2	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	95
11	3	4	4	1	2	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	80
12	2	5	5	2	1	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	87
13	3	4	5	3	4	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	90
14	2	5	5	2	2	3	3	5	4	5	5	5	4	4	3	5	5	4	4	5	80
15	3	5	4	4	2	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	89
16	2	5	4	2	1	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	75
17	2	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	90
18	3	5	5	3	1	3	3	3	5	5	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	70
19	3	5	4	2	1	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	80
20	5	5	4	2	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	99
22	1	4	4	1	2	3	3	3	4	2	3	3	4	4	4	5	3	3	5	4	65
23	5	5	5	5	2	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	86
24	2	5	4	2	2	3	4	3	4	3	3	3	5	4	5	3	3	5	3	5	71

25	5	5	5	2	2	5	4	5	4	5	4	3	5	5	5	4	5	4	4	5	86
26	3	3	5	3	5	4	4	3	4	5	4	3	5	3	5	5	5	5	5	3	82
27	1	5	3	3	4	2	4	2	4	4	3	3	3	5	5	2	4	2	2	3	64
28	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98
29	3	3	4	1	3	4	3	3	3	5	3	5	5	5	5	5	5	4	4	4	77
30	5	4	5	2	1	2	5	4	5	5	4	4	3	3	4	5	4	5	5	5	80
31	1	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	5	4	3	4	4	4	3	60
32	2	5	5	1	4	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	89
33	3	5	3	3	3	3	3	3	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	80
34	5	5	4	2	3	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90
35	1	5	5	1	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	89



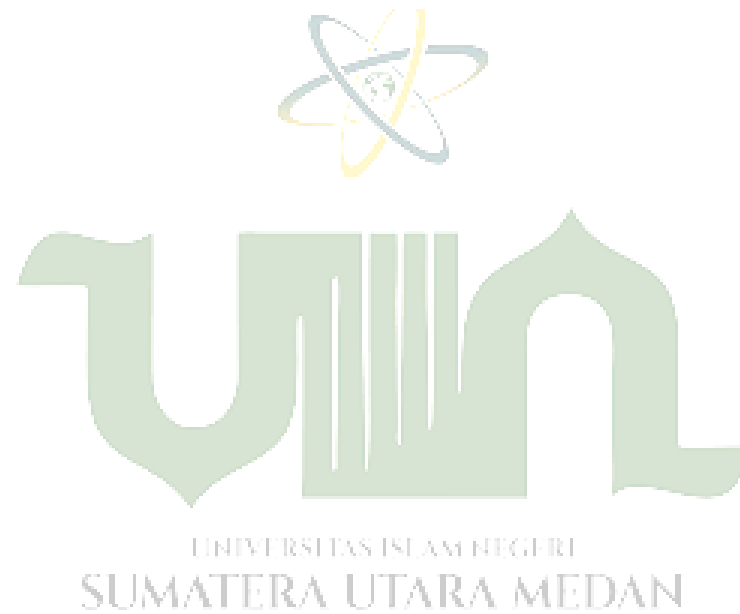
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

	Sig. (2-tailed)	.004	.344	.000	.225	.056	.025	.010	.011	.044		.002	.000	.066	.472	.329	.000	.066	.023	.000	.050	.000
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X11	Pearson Correlation	.181	.528*	.512*	.167	.416*	.686*	.627*	.670*	.426*	.510*	1	.641*	.654*	.345*	.397*	.756*	.654*	.274	.839*	.633*	.838**
	Sig. (2-tailed)	.298	.001	.002	.338	.013	.000	.000	.000	.011	.002		.000	.000	.042	.018	.000	.000	.112	.000	.000	.000
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X12	Pearson Correlation	.259	.223	.353*	.016	.208	.590*	.525*	.608*	.155	.644*	.641*	1	.394*	.236	.268	.603*	.394*	.351*	.679*	.526*	.673**
	Sig. (2-tailed)	.133	.197	.038	.929	.229	.000	.001	.000	.374	.000	.000		.019	.171	.120	.000	.019	.039	.000	.001	.000
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X13	Pearson Correlation	.168	.307	.210	.229	.404*	.591*	.447*	.533*	.113	.314	.654*	.394*	1	.210	.413*	.532*	1.000**	.285	.651*	.451*	.688**
	Sig. (2-tailed)	.335	.073	.225	.186	.016	.000	.007	.001	.517	.066	.000	.019		.226	.014	.001	.000	.096	.000	.007	.000
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X14	Pearson Correlation	.040	.492*	-.084	.265	.279	.287	.088	.288	.308	.126	.345*	.236	.210	1	.459*	.022	.210	.020	.172	.491*	.396*
	Sig. (2-tailed)	.820	.003	.630	.125	.105	.094	.617	.094	.072	.472	.042	.171	.226		.006	.902	.226	.909	.322	.003	.018
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
X15	Pearson Correlation	.259	.499*	.069	.217	.462*	.451*	.362*	.346*	.329	.170	.397*	.268	.413*	.459*	1	.186	.413*	.327	.345*	.388*	.570**
	Sig. (2-tailed)	.134	.002	.695	.210	.005	.007	.033	.042	.054	.329	.018	.120	.014	.006		.285	.014	.056	.042	.021	.000

Kecanduan <i>Game Online</i>	Pearson	.462*	.557*	.575*	.435*	.591*	.727*	.669*	.760*	.484*	.671*	.838*	.673*	.688*	.396*	.570*	.727*	.688*	.488*	.894*	.719*	1
	Correlation	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
	Sig. (2-tailed)	.005	.001	.000	.009	.000	.000	.000	.000	.003	.000	.000	.000	.000	.018	.000	.000	.000	.003	.000	.000	
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



Motivasi Belajar	Pearson	.478*	.571*	.693*	.453*	.492*	.663*	.688*	.835*	.535*	.594*	.802*	.691*	.542*	.347*	.545*	.671*	.654*	.668*	.671*	.691*	1
	Correlation	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
	Sig. (2-tailed)	.004	.000	.000	.006	.003	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.001	.041	.001	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



Lampiran 7

Deskriptif Statistic Variabel Kecanduan *Game Online* (X)

Statistics

Kecanduan Game Online

N	Valid	35
	Missing	0
Mean		78.2286
Median		77.0000
Std. Deviation		11.29832
Variance		127.652
Range		39.00
Minimum		60.00
Maximum		99.00

Deskriptif Statistic Variabel Motivasi Belajar (Y)

Statistics

Motivasi Belajar

N	Valid	35
	Missing	0
Mean		81.5143
Median		80.0000
Std. Deviation		10.92588
Variance		119.375
Range		40.00
Minimum		59.00
Maximum		99.00

Hasil Uji Reliabilitas Variabel Kecanduan *Game Online* (X)

Reliability Statistics

Cronbach's	
	Alpha
	N of Items
	.907
	20

Hasil Uji Reliabilitas Variabel Motivasi Belajar (Y)

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.901	20

Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kecanduan Game Online	.126	35	.178	.948	35	.100
Motivasi Belajar	.125	35	.185	.958	35	.193

a. Lilliefors Significance Correction



Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar *	Between	(Combined)	3578.743	24	149.114	3.107	.033
Kecanduan Game Online	Groups	Linearity	2844.909	1	2844.909	59.269	.000
		Deviation from Linearity	733.834	23	31.906	.665	.799
	Within Groups		480.000	10	48.000		
	Total		4058.743	34			

Hasil Regresi Linier Berganda

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	18.179	7.274		2.499	.018
	Kecanduan Game Online	.810	.092	.837	8.795	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	Change Statistics			Sig. F Change
						F Change	df1	df2	
1	.837 ^a	.701	.692	6.06489	.701	77.343	1	33	.000

a. Predictors: (Constant), Kecanduan Game Online



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Lampiran 8

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371
Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683

Nomor : B-2841/ITK.IV.7/ITK.V.3/PP.00.9/02/2023

27 Februari 2023

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Yth. Bapak/Ibu Kepala UPT SD NEGERI 04 Air Hitam, Batu Bara

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : Cindri Cantika
NIM : 0306181030
Tempat/Tanggal Lahir : Lima Puluh, 08 Desember 1999
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : X (Sepuluh)
Alamat : Dusun1, Air Hitam Kelurahan AIR HITAM Kecamatan LIMA PULUH

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di Jln.Pendidikan Dusun II Air Hitam, Kec. Datuk Lima Puluh, Kab. Batu Bara, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:

Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di UPT SD Negeri 04 Air Hitam Batu Bara.

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Medan, 27 Februari 2023
a.n. DEKAN
Ketua Prodi PGMI



Digitally Signed

Dr. Sapri, S.Ag, MA
NIP. 197012311998031023

Tembusan:

- Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

info : Silahkan scan QRCode diatas dan klik link yang muncul, untuk mengetahui keaslian surat

Lampiran 9

Surat Balasan Penelitian

 **PEMERINTAH KABUPATEN BATU BARA**
DINAS PENDIDIKAN
UPT SD NEGERI 04 AIR HITAM
Jl. Pendidikan Dusun II Desa Air Hitam Kecamatan Datuk Lima Puluh
NPSN: 10203969 Email: uptsdnegeri04airhitam@gmail.com Kode Pos – 21255

NOMOR : 421.2 / 13 / SD-AH / 2023 **Air Hitam , 05 Mei 2023**

Menindaklanjuti Surat UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN Perihal Izin Riset di Satuan Pendidikan UPT SDN 04 AIR HITAM Kecamatan Datuk Lima Puluh Selama Satu Bulan Terhitung mulai 28 Maret 2023 s.d 04 Mei 2023 Dalam Rangka Penyusunan Skripsi Dengan Judul “ *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Satuan Pendidikan UPT SD Negeri 04 Air Hitam .* Dengan Nomor : B-2481/ITK.IV.7/ITK.V.3/PP.00.9/03/2023

Dengan ini menyatakan Bahwa Kami Menerima Saudari Dengan nama di bawah ini Untuk Mengumpulkan Data yang Dibutuhkan Guna Menyelesaikan Skripsi Yang Bersangkutan .

Nama : CINDRI CANTIKA
NIM : 0306181030
Jurusan / Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : X (Sepuluh)

Demikian Surat ini dibuat dengan sebenarnya, dan dapat di gunakan Seperlunya


KA UPT SDN 04 AIR HITAM

AINUN SYONIAH, S.Pd
NIP. 196712251987102001

Lampiran 10

Surat Keterangan Validasi

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sri Wahyuni, S.Psi.,M.Psi
 Asal Instansi : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
 Tanggal Penilaian : 11, April 2023

Menyatakan bahwa tugas akhir penelitian skripsi yang berjudul **“PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI UPT SD NEGERI 04 AIR HITAM BATU BARA”**.

Dari mahasiswa:

Nama : Cindri Cantika
 NIM : 0306181030
 Jurusan : PGMI

Telah (siap/~~belum siap~~) digunakan untuk mengambil data yang dibutuhkan dalam penelitian dengan catatan sebagai berikut:

*Pembagian butir item belum sempurna. Akira tetapi
 secara keseluruhan sudah ok dan layak untuk di
 gunakan.*

Dengan demikian surat keterangan ini diperbuat untuk digunakan sebagaimana mestinya,
 Sekian dan terima kasih

Medan, 11 April 2023

Validator,

Sri Wahyuni, S.Psi., M.Psi
 NIP: 197406212014110023

Lampiran 11
Foto Dokumentasi



(Memberikan penjelasan tentang bagaimana cara pengisian angket)



(Menyebarkan angket)



(Menjelaskan ketika ada yang bertanya)



(Melihat siswa saat sedang mengisi angket)