

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Angket Kuesioner

Intensitas Bermain Game Online dan Minat Belajar.

Dalam Rangka Penyusunan Skripsi

Judul:

“Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Minat Belajar Siswa

SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.”

Peneliti:

Kurniawan Apradhana

NIM: 20130720205

I. IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama Lengkap _____
2. Usia _____ tahun
3. Jenis kelamin
1. Pria
2. Wanita
4. Status perkawinan
1. Belum menikah
2. Menikah
3. Tidak menikah
4. Duda/janda
5. Tingkat pendidikan terakhir yang pernah ditamatkan
1. Tidak pernah sekolah
2. SD
3. SLTP
4. SLTA
5. Dipl (1 /2 3/ BA)**
6. s-1/ S-2/ S-3
6. Apa status kepegawaian bapak/ ibu ditempat kerja?
1. Pegawai tetap
2. Pegawai tidak tetap (honorar)
7. Nama Perusahaan Tempat Bekerja _____
8. Menjadi Pelanggan UD. Sumber Rejeki sejak
a. Dibawah 1 Tahun
b. 1 – 5 Tahun
c. 5 – 10 Tahun
Diatas 10 Tahun

II. PETUNJUK PENGISIAN

Sebelum Bapak/Ibu/Sdr/i mengisi kuesioner ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu sebagai berikut:

1. Bacalah dengan cermat setiap butir pernyataan dalam kuesioner ini.
2. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Bapak/Ibu/Sdr/i.
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pilihan.
4. Tidak ada jawaban yang benar atau salah dalam kuesioner ini.

5. Keterangan Jawaban:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

6. Selamat mengerjakan!

A. Instrumen Variabel Intensitas Bermain Game Online

No	Pernyataan	Skala				
		STS	TS	KS	S	SS
Kesehatan						
1	Saat siswa sedang bermain game apabila siswa merasa capek, siswa akan meninggalkan permainan game untuk istirahat.					
2	Bermain game online akan menyebabkan mata menjadi lelah dan mata terasa tegang.					
Perkembangan Motorik						
3	Saat siswa sedang bermain game akan melatih konsentrasi siswa terhadap sesuatu.					
4	Bermain game online akan memperlambat perkembangan motorik pada siswa.					
Intelegensi						
5	Seorang siswa yang pandai akan menunjukkan keseimbangan perhatian bermain game online yang lebih menantang, termasuk upaya menyeimbangkan factor fisik dan intelektual yang nyata.					
6	Bermain game online akan membuat ketidak seimbangan intelegensi pada siswa.					
Jenis Kelamin						
7	Siswa laki-laki atau perempuan bisa bermain game online.					
8	Hanya siswa laki-laki saja yang boleh bermain game online.					
Lingkungan						
9	Lingkungan yang nyaman akan membuat seorang siswa nyaman saat bermain game online.					
10	Meskipun bermain game di lingkungan yang kotor siswa akan merasa nyaman.					
Status Sosioekonomi						
11	Bermain game online tidak memandang dari status sosioekonomi					
12	Hanya anak yang dari status sosioekonomi yang tinggi yang boleh bermain game online					
Jumlah Waktu Bebas						

13	Saat bermain game online, siswa harus mempunyai batasan dalam jumlah waktu bermain game.					
14	Keluarga tidak boleh memberi batasan dalam jumlah waktu beramin game pada siswa/anak					
Peralatan Bermain						
15	Dalam bermain game seorang siswa/anak harus mempunyai peralatan untuk bermain game online, seperti hp atau komputer.					
16	Tidak perlu mempunyai peralatan bermain game online saat anak/siswa ingin bermain game online					

B. Instrumen Variabel Minat Belajar

No	Pernyataan	Skala				
		STS	TS	KS	S	SS
Perasaan Senang						
1	Perasaan senang sangat penting dalam upaya menumbuhkan minat belajar kepada siswa.					
2	Tidak perlu adanya perasaan senang dalam menumbuhkan minat belajar siswa.					
Ketertarikan Siswa						
3	Siswa akan memilih salah satu pelajaran karena tertarik untuk mempelajari mata pelajaran tersebut.					
4	Siswa tidak perlu mempunya ketertarikan dalam belajar.					
Perhatian dalam Belajar						
5	Sikap perhatian seorang guru pada belajar siswa akan menumbuhkan minat belajar pada siswa.					
6	Guru tidak perlu memberikan perhatian saat siswa sedang belajar di kelas.					
Bahan pelajaran dan sikap guru yang menarik						
7	Bahan pelajaran dan sikap guru yang menarik akan menumbuhkan minat belajar pada siswa.					
8	Dengan bahan pelajaran dan sikap guru yang menarik tidak akan menumbuhkan minat belajar pada siswa.					

Keterlibatan Siswa						
9	Siswa berperilaku aktif dalam kegiatan sekolah di dalam maupun di luar sekolah.					
10	Tidak adanya kesadaran siswa tentang belajar di rumah					
Manfaat dan fungsi mata pelajaran						
11	Guru membuat mata pelajaran menarik dan tidak membosankan. Sehingga siswa dapat memiliki manfaat dan fungsi dari mata pelajaran yang disampaikan oleh guru.					
12	Siswa tidak mendapatkan manfaat dan fungsi dari mata pelajaran yang disampaikan oleh guru.					

Lampiran 1. Uji Validitas dan Reliabilitas

A. INTENSITAS BERMAIN GAME (X)

		total
item1	Pearson Correlation	.726**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item2	Pearson Correlation	.802**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item3	Pearson Correlation	.826**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item4	Pearson Correlation	.804**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item5	Pearson Correlation	.896**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item6	Pearson Correlation	.728**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item7	Pearson Correlation	.847**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item8	Pearson Correlation	.844**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item9	Pearson Correlation	.770**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item10	Pearson Correlation	.687**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item11	Pearson Correlation	.761**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item12	Pearson Correlation	.708**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item13	Pearson Correlation	.757**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item14	Pearson Correlation	.731**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item15	Pearson Correlation	.727**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item16	Pearson Correlation	.842**
	Sig. (2-tailed)	.000

	N	30
total	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	30

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.956	16

B. MINAT BELAJAR SISWA (Y)

		total
item1	Pearson Correlation	.536**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	30
item2	Pearson Correlation	.564**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
item3	Pearson Correlation	.586**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
item4	Pearson Correlation	.719**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item5	Pearson Correlation	.452*
	Sig. (2-tailed)	.012
	N	30
item6	Pearson Correlation	.725**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item7	Pearson Correlation	.809**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item8	Pearson Correlation	.639**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item9	Pearson Correlation	.413*
	Sig. (2-tailed)	.023
	N	30
item10	Pearson Correlation	.611**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item11	Pearson Correlation	.407*
	Sig. (2-tailed)	.026
	N	30
item12	Pearson Correlation	.659**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
total	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	30

		total
item1	Pearson Correlation	.536**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	30
item2	Pearson Correlation	.564**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
item3	Pearson Correlation	.586**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
item4	Pearson Correlation	.719**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item5	Pearson Correlation	.452*
	Sig. (2-tailed)	.012
	N	30
item6	Pearson Correlation	.725**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item7	Pearson Correlation	.809**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item8	Pearson Correlation	.639**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item9	Pearson Correlation	.413*
	Sig. (2-tailed)	.023
	N	30
item10	Pearson Correlation	.611**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
item11	Pearson Correlation	.407*
	Sig. (2-tailed)	.026
	N	30
item12	Pearson Correlation	.659**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
total	Pearson Correlation	.1
	Sig. (2-tailed)	
	N	30

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.828	12

Ringkasan Uji Validitas

No	Intensitas bermain game (X)			No	Minat Belajar (Y)		
	r hitung	p	ket		r hitung	p	ket
item1	0.726	0.000	valid	item1	0.536	0.002	valid
item2	0.802	0.000	valid	item2	0.564	0.001	valid
item3	0.826	0.000	valid	item3	0.586	0.001	valid
item4	0.804	0.000	valid	item4	0.719	0.000	valid
item5	0.896	0.000	valid	item5	0.452	0.012	valid
item6	0.728	0.000	valid	item6	0.725	0.000	valid
item7	0.847	0.000	valid	item7	0.809	0.000	valid
item8	0.844	0.000	valid	item8	0.639	0.000	valid
item9	0.770	0.000	valid	item9	0.413	0.023	valid
item10	0.687	0.000	valid	item10	0.611	0.000	valid
item11	0.761	0.000	valid	item11	0.407	0.026	valid
item12	0.708	0.000	valid	item12	0.659	0.000	valid
item13	0.757	0.000	valid				
item14	0.731	0.000	valid				
item15	0.727	0.000	valid				
item16	0.842	0.000	valid				

Ringkasan Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Alpha Cronbach</i>	Nilai Kritis	Keterangan
Intensitas bermain game	0,956	0,70	Reliabel
Minat belajar siswa	0,828	0,70	Reliabel

Lampiran 2. Deskripsi Responden

Frequency Table

jenis kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	112	62.2	62.2	62.2
	Perempuan	68	37.8	37.8	100.0
	Total	180	100.0	100.0	

usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	13 tahun	74	41.1	41.1	41.1
	14 tahun	60	33.3	33.3	74.4
	15 tahun	46	25.6	25.6	100.0
	Total	180	100.0	100.0	

kelas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	VII	51	28.3	28.3	28.3
	VIII	100	55.6	55.6	83.9
	IX	29	16.1	16.1	100.0
	Total	180	100.0	100.0	

Lampiran 3. Deskripsi Data Jawaban Kuesioner

A. Distribusi Jawaban Kuesioner Intensitas bermain game

Indikator	item	Score Jawaban										Jumlah	Mean	Mean
		STS	%	TS	%	KS	%	S	%	SS	%			
Kesehatan	item1	43	24%	83	46%	44	24%	8	4%	2	1%	180	2.13	2.12
	item2	51	28%	80	44%	31	17%	14	8%	4	2%	180	2.11	
Perkembangan Motorik	item3	69	38%	61	34%	38	21%	10	6%	2	1%	180	1.97	1.94
	item4	54	30%	94	52%	26	14%	5	3%	1	1%	180	1.92	
Intelegensi	item5	85	47%	57	32%	23	13%	13	7%	2	1%	180	1.83	1.82
	item6	73	41%	70	39%	35	19%	2	1%	0	0%	180	1.81	
Jenis Kelamin	item7	74	41%	70	39%	27	15%	8	4%	1	1%	180	1.84	1.95
	item8	43	24%	88	49%	44	24%	5	3%	0	0%	180	2.06	
Lingkungan	item9	54	30%	84	47%	26	14%	14	8%	2	1%	180	2.03	1.88
	item10	88	49%	59	33%	29	16%	4	2%	0	0%	180	1.72	
Status Sosioekonomi	item11	49	27%	78	43%	42	23%	9	5%	2	1%	180	2.09	1.94
	item12	80	44%	63	35%	32	18%	5	3%	0	0%	180	1.79	
Jumlah Waktu Bebas	item13	50	28%	82	46%	37	21%	9	5%	2	1%	180	2.06	2.07
	item14	36	20%	98	54%	43	24%	2	1%	1	1%	180	2.08	
Peralatan Bermain	item15	61	34%	74	41%	32	18%	11	6%	2	1%	180	1.99	1.90
	item16	71	39%	80	44%	23	13%	6	3%	0	0%	180	1.80	
	Total	634	22%	746	26%	323	11%	83	3%	14	0%	2880	1.95	

B. Distribusi Jawaban Kuesioner Minat belajar siswa

Indikator	item	Score Jawaban										Jumlah	Mean item	Mean indikator
		STS	%	TS	%	KS	%	S	%	SS	%			
Perasaan Senang	item1	1	1%	8	4%	58	32%	69	38%	44	24%	180	3.82	3.81
	item2	0	0%	18	10%	37	21%	88	49%	37	21%	180	3.80	
Ketertarikan Siswa	item3	1	1%	4	2%	26	14%	68	38%	81	45%	180	4.24	4.23
	item4	1	1%	11	6%	16	9%	74	41%	78	43%	180	4.21	
Perhatian dalam Belajar	item5	2	1%	10	6%	20	11%	65	36%	83	46%	180	4.21	4.21
	item6	0	0%	2	1%	37	21%	62	34%	79	44%	180	4.21	
Bahan pelajaran dan sikap guru	item7	0	0%	10	6%	29	16%	67	37%	74	41%	180	4.14	4.17
	item8	0	0%	12	7%	23	13%	62	34%	83	46%	180	4.20	
Keterlibatan Siswa	item9	0	0%	8	4%	47	26%	85	47%	40	22%	180	3.87	3.83
	item10	9	5%	17	9%	30	17%	72	40%	52	29%	180	3.78	
Manfaat dan fungsi mata pelajaran	item11	3	2%	13	7%	33	18%	55	31%	76	42%	180	4.04	4.09
	item12	5	3%	10	6%	26	14%	53	29%	86	48%	180	4.14	
	Total	22	1%	123	6%	382	18%	820	38%	813	38%	2160	4.06	

Lampiran 4. Deskripsi Data

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Intensitas bermain game (X)	180	16.00	60.00	31.2444	7.96965
Minat Belajar (Y)	180	31.00	59.00	48.6611	6.30435
Valid N (listwise)	180				

Frequency Table

Intensitas bermain game (X)

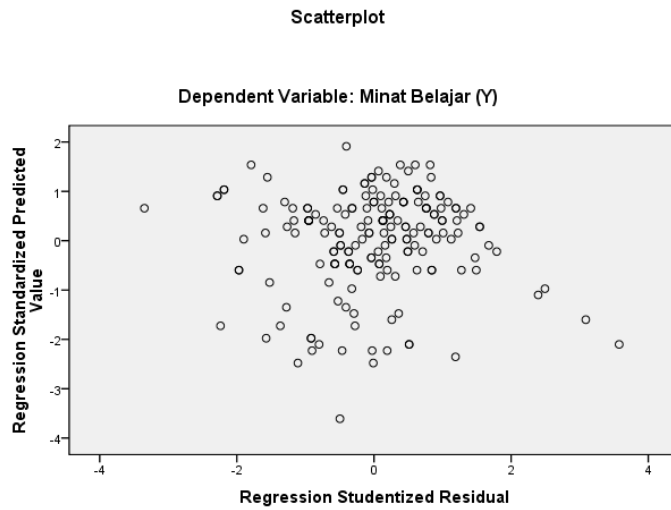
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tinggi	1	.6	.6	.6
sedang	23	12.8	12.8	13.3
rendah	76	42.2	42.2	55.6
sangat rendah	80	44.4	44.4	100.0
Total	180	100.0	100.0	

Minat Belajar (Y)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid sangat tinggi	82	45.6	45.6	45.6
tinggi	78	43.3	43.3	88.9
sedang	18	10.0	10.0	98.9
rendah	2	1.1	1.1	100.0
Total	180	100.0	100.0	

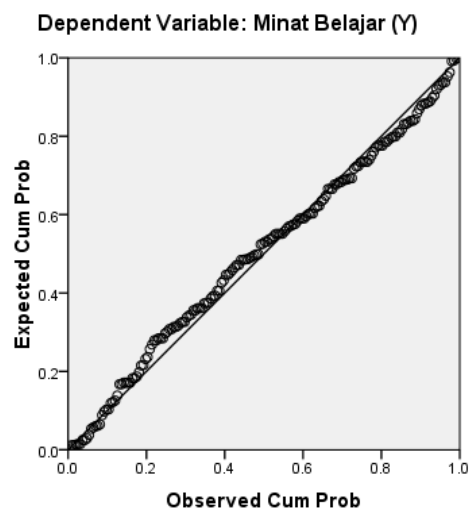
Lampiran 5. Uji Asumsi

1. Uji Heterokedastisitas



2. Uji Normalitas

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		180
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.62797642
Most Extreme Differences	Absolute	.062
	Positive	.045
	Negative	-.062
Kolmogorov-Smirnov Z		.830
Asymp. Sig. (2-tailed)		.497
a. Test distribution is Normal.		

3. Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar (Y) * Intensitas bermain game (X)	Between Groups	(Combined)	4136.583	33	125.351	6.146	.000
		Linearity	3280.476	1	3280.476	160.843	.000
		Deviation from Linearity	856.107	32	26.753	1.312	.143
Within Groups			2977.745	146	20.396		
Total			7114.328	179			

Lampiran 6. Hasil Analisis Regresi

Regression

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Intensitas bermain game (X) ^a		. Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Minat Belajar (Y)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.679 ^a	.461	.458	4.64096

a. Predictors: (Constant), Intensitas bermain game (X)

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3280.476	1	3280.476	152.308	.000 ^a
	Residual	3833.852	178	21.538		
	Total	7114.328	179			

a. Predictors: (Constant), Intensitas bermain game (X)

b. Dependent Variable: Minat Belajar (Y)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	65.444	1.403		46.638	.000
	Intensitas bermain game (X)	-.537	.044	-.679	-12.341	.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar (Y)



FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

- Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (Dakwah) Konsentrasi Broadcasting dan Jurnalistik Islam
- Jurusan Pendidikan Agama Islam (Tarbiyah)
- Jurusan Mu'amalah (Syariah), Konsentrasi Ekonomi dan Perbankan Islam

Nomor : 506/A.3-II/PAI-UMY/XII/2017
Lampiran : 1 (satu) bandel proposal
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada Yth,
Bapak Dr. Muh. Samsudin, M.Pd
Dosen Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
Di tempat.

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta nomor : 16/SK.FAI/VII/2017, tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, maka dengan ini mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai Pembimbing Skripsi mahasiswa berikut :

Nama Mahasiswa : Kurniawan Agung Pradhana
Nomor Mahasiswa : 20130720205
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN ALAT KOMUNIKASI (HP) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PAI ANGKATAN 2016/2017.

Selanjutnya perlu kami sampaikan bahwa berdasarkan buku Panduan Skripsi FAI, tugas pembimbing skripsi adalah sebagai berikut:

1. Membimbing penyusunan proposal
2. Membimbing dalam seminar proposal
3. Membimbing dalam penelitian, dan
4. Membimbing dalam penulisan skripsi.

Bimbingan skripsi berlangsung selama semester Gasal Tahun Akademik 2017/2018. Apabila sampai dengan berakhirnya tanggal bimbingan tersebut mahasiswa belum dapat menyelesaikan skripsinya, maka mahasiswa yang bersangkutan diwajibkan mengajukan permohonan perpanjangan bimbingan skripsi kepada Fakultas. Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum wr. Wb.

Yogyakarta, 09 Desember 2017
Dekan,
Ka. Prodi/ Jurusan PAI,

Naufal Ahmad Rijalul Alam, M.A.
NIK 19870122201404 113 044

LEMBAR DISPOSISI

RAHASIA <input type="radio"/>	SEGERA <input type="radio"/>	BIASA <input type="radio"/>	RUTIN <input type="radio"/>
INDEK: E-5/534	TANGGAL DITERIMA: Selasa, 02 April 2019	PUKUL: 07.00 WIB	
TANGGAL SURAT: Rabu, 13 Maret 2019	NOMOR SURAT: 128/B.4-3/PAI-UMY/III/2019		
ASAL: UMY			
PERIHAL: Permohonan Ijin Penelitian			
INSTRUKSI: <i>Humas dan Kurikulum lrp nam dalkanjati.</i>			
<i>[Signature]</i> 4/4 19			
KEPADA:			
1. Bp./Ibu <i>Mencik</i> (<i>[Signature]</i>)	5. Bp./Ibu ()		
2. Bp./Ibu <i>Dian</i> (<i>[Signature]</i>)	6. Bp./Ibu ()		
3. Bp./Ibu ()	7. Bp./Ibu ()		
4. Bp./Ibu ()	8. Bp./Ibu ()		
CATATAN:			

Nomor : 128/B.4-3/PAI-UMY/III/2019
Lamp : -
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.
Kepala Sekolah
SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta
di Jl. Kapten Piere Tendean No.19
Wirobrajan, Yogyakarta

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Rahmat salam serta ridho Allah SWT semoga senantiasa dianugerahkan kepada kita semua. Aamiin.

Dengan hormat, sehubungan dengan rencana penulisan skripsi sebagai tugas akhir bagi mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun akademik 2018/2019, maka dengan ini kami memohonkan ijin untuk dapat melakukan penelitian di Prodi Pendidikan Agama Islam.

Adapun Mahasiswa tersebut adalah :

Nama Mahasiswa : Kurniawan Agung P.
Nomor Mahasiswa : 20130720205
Judul Penelitian : Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Minat Belajar Siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

KENDALI SURAT SMP MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA Nomor: 128 / Pukul: 14-45 WIB TANGGAL: 2/3/19 / TTD: [Signature]

Yogyakarta, 13 Maret 2019
a.n Dekan
ka. Prodi/Jurusan

[Signature]
Sadam Fajar Shodiq, M.Pd.I.
NIK. 19910320201604 113 061

ADDRESS
Gedung F6 (Siti Walidah) Lt.1 Kampus Terpadu UMY
Jl. Lingkar Selatan (Brawijaya) Tamantirto,
Kasihan, Bantul, Yogyakarta 55183

CONTACT
Phone : +62 274 387656 Ext 130
Fax : +62 274 387656
Email : fai@umy.ac.id
www.fai.umy.ac.id



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

FORMULIR PERSETUJUAN NASKAH PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Muh Samsudin, S.Ag., M.Pd.
NIK : 19700504199702113024

adalah Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa :

Nama : Kurniawan Agung Pradhana
NPM : 20130720205
Fakultas : Agama Islam (FAI)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Naskah Ringkas : Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Minat Belajar Siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Hasil Tes Turnitin* : 8 %

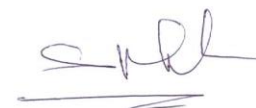
Menyatakan bahwa naskah publikasi ini telah diperiksa dan dapat digunakan untuk memenuhi syarat tugas akhir.

Yogyakarta,1..... Agustus 2019.....

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dosen Pembimbing Skripsi,

.....



(.....)

(.....)

*Wajib menyertakan hasil tes Turnitin atas naskah publikasi.

PERMOHONAN MUNAQASYAH

2018/Genap

Kepada Yth.
Ketua Program Studi S1 Pendidikan Agama Islam
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakaatuh
Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : **Kurniawan Agung Pradhana**
Nomor Mahasiswa : **20130720205**
Alamat Asal : **Jln Al-Muhajirin No 10D Kel.Tangana Rada, Murhum Kode Pos : 93725**

Nomor Telepon : 08994225737
Tempat/Tanggal Lahir : **Baubau, 6 Agustus 1993**
IPK : **BNK / SKS = 470 / 138 = 3.41**
Judul TA : **Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Minat Belajar Siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta**

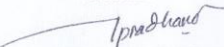
Title of Thesis :

mengajukan permohonan untuk dapat melaksanakan Pendadaran Tugas Akhir yang Insya Allah akan dilaksanakan pada :

Hari	Tanggal	Jam

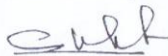
Demikian permohonan ini saya sampaikan, atas perhatian dan perkenannya saya ucapkan terima kasih.
Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakaatuh

Yogyakarta, 28 Juni 2019
Pemohon


Kurniawan Agung Pradhana

Mengetahui

Dosen Pembimbing I



Moh Samsudin, S.Ag., M.Pd.

Dosen Pembimbing II

Disetujui Ketua Program Studi

No	Dosen Penguji Pendamping
1	
2	

Sadam Fajar Shodiq, S.Pd.I., M.Pd.I.

Bukti fisik persyaratan munaqasyah (asli dan fotocopy 2x, dimasukkan dalam stopmap) diserahkan ke Admin Fakultas, berupa :

No	Persyaratan	Keterangan
1.	Form Permohonan pendadaran ini	
2.	Bukti pembayaran pendadaran	
3.	Bukti kuitansi pembayaran kelebihan waktu TA (jika ada)	
4.	SK BT dan transkrip nilai 138 SKS yang ditandatangani DPA/Prodi (nilai D maks 3 matakuliah, selain matakuliah AIK dan PPKN)	
5.	Fotocopy kartu mahasiswa aktif semester ini	
6.	Fotocopy surat tanda lulus syahadah dari LPPI UMY	
7.	Berita Acara Seminar Rancangan Proposal Skripsi	
8.	Lembar Monitoring TA (min 8x bimbingan)	
9.	Fotocopy Sertifikat TOEFL	
10.	Fotocopy Ijazah SMA/ sederajat yang dilegalisir oleh pejabat berwenang	
11.	Akte lahir	
12.	Foto hitam putih terbaru kualitas terbaik, mengenakan jaket almamater (4x6 = 6 lembar, 2x3 = 2 lem)	



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA YOGYAKARTA**

Jalan Sultan Agung 14, Telepon (0274)375917, Faks. (0274) 411947, Yogyakarta 55151
e-mail: dikdasmendm_yk@yahoo.com

IZIN PENELITIAN/SKRIPSI/OBSERVASI/TESIS/DISERTASI

No. : 300/REK/III.4/F/2019

Setelah membaca surat dari : **Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta**

No. : 161/B.4-3/PAI-UMY/IV/2019

Tgl. 5 April 2019

Perihal : **Surat Izin Penelitian**

dan berdasar Putusan Sidang Majelis Dikdasmen PDM Kota Yogyakarta, hari **Senin** tanggal **17 Sya'ban 1440 H**, bertepatan tanggal **22 April 2019** yang salah satu agendanya membahas pemberian izin penelitian/praktek kerja/observasi, maka dengan ini kami memberikan izin kepada:

Nama Terang : **KURNIAWAN AGUNG PRADHANA** NIM. 20130720205
Pekerjaan : Mahasiswa pada prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
Alamat : **Jl. Lingkar Selatan (Brawijaya) Tamantirto, Kasihan, Bantul**
Pembimbing : **Dr. Muh. Samsudin, S.Ag., M.Pd**

untuk melakukan observasi/penelitian/pengumpulan data dalam rangka menyusun Skripsi :

Judul : **PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMP MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA**

Lokasi : **SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta**

dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Menyerahkan tembusan surat ini kepada pejabat yang dituju.
2. Wajib menjaga tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku di sekolah/setempat.
3. Wajib memberi laporan hasil penelitian/praktek kerja/observasi dalam bentuk CD kepada Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kota Yogyakarta.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Persyarikatan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
5. Surat izin ini dapat diajukan kembali untuk mendapat perpanjangan bila di-perlukan.
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu bila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

MASA BERLAKU (TIGA) BULAN :

23-04-2019 sampai dengan 23-06-2019

Tanda tangan Pemegang Izin,

Kurniawan Agung P
Kurniawan Agung P

Yogyakarta, 23 April 2019

Ketua,

Dr. H. Ariswan
Dr. H. Ariswan, M.Si., DEA
NBM. 820.325

Sekretaris,

Buono
Buono, S.Pd., M.Eng
NBM. 728.558

Tembusan:

1. PDM Kota Yogyakarta
2. Dekan FAI UMY
3. Kepala SMP Muh. 3 Yk

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Pada hari ini, Kabu, tanggal 6 bulan Maret tahun 2019 Jurusan-
Prodi Pendidikan Agama Islam (Tarbiyah) Fakultas Agama Islam Universitas
Muhammadiyah Yogyakarta telah menyelenggarakan Seminar Proposal Skripsi seorang
mahasiswa:

Nama : KURNIAWAN AGUNA PRADHANA
NPM : 2013 072 0205
Jurusan-Prodi : Pendidikan Agama Islam (Tarbiyah)
Judul : PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMP
MUH 3 YOGYAKARTA

dengan Tim Seminar Proposal:

Ketua	: <u>Ratna Sani, M.Psi</u> <u>Dr. Muh. Samsudin</u>	<u>Ratna</u>
Pembimbing	: <u>Dr. Muh. Samsudin</u>	<u>Samsudin</u>
Pembahas I	: <u>Fajriyah Eka Suryani</u>	<u>Fajriyah</u>
Pembahas II	: <u>Khoiron Nifma Ahmad</u>	<u>Khoiron Nifma</u>

Mengetahui,
Ketua/Sekretaris
Jurusan-Prodi PAI (Tarbiyah)

Sudam Fajar Shodiq W
(.....)
NIK. 19910320201604 113 00

Yogyakarta, 6 Maret 2019
Ketua Sidang

Ratna
(.....
Ratna Sani, M.Psi)

Unggul &
Islami

NOTULEN SEMINAR

Hari, Tanggal : Rabu 6 Mar 2016
Nama Mahasiswa : Kurniawan Agung P.
NPM : 2013 0720205
Waktu : 11.30
Pembimbing : Dr. Muh. Samsudin

Catatan:
A. Tata tulis

B. Latar Belakang Masalah dan Rumusan Masalah

C. Metodologi

D. Substansi

Perbedaan dan penelitian tentahulu.
Laudasan teori ditambahkan dr AlQur'an

E. Daftar Pustaka

Yogyakarta, 6 Maret 2019
Ketua Sidang
Ratna Sari
Ratna Sari, M.Psi

Alamat/عنوان/Address:
Jl. Lingkar Barat, Tamantirto, Kasihan, Bantul, Yogyakarta 551813, Indonesia, Phone: (0274) 387656 Ext. 130,
Fax: (0274) 387646 e-mail: pai_umy@yahoo.com, web site: <http://www.umy.ac.id>



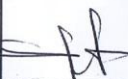

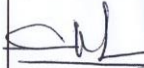

Leading &
Enlightening
University

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
FAKULTAS AGAMA ISLAM
JURUSAN : DAKWAH / TARBIYAH / SYARIAH

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

1. NAMA	:	KURNIAWAN AUNG PRADHANA
2. NOMOR POKOK MAHASISWA	:	20130720105
3. JURUSAN	:	P.A.I
4. JUDUL SKRIPSI	:	PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMP MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA
5. TANGGAL MENGAJUKAN SKRIPSI	:	04 JANUARI 2019
6. TANGGAL SEMINAR PROPOSAL	:	06 MARET 2019
7. SELESAI MENULIS SKRIPSI	:	
8. TANGGAL MUNAQASYAH	:	
9. PEMBIMBING	:	Dr. MVH. SAMSUDIN, S.Ag., M.Pd.
10. KETERANGAN	:	

CATATAN BIMBINGAN SKRIPSI

BIMBINGAN KE	HARI/TANGGAL	CATATAN PEMBIMBING	PARAF PEMBIMBING
1	Jum'at, 04.02.2019	Revisi $\frac{2}{3}$ tata tulis proposal skripsi.	
2	Kamis. 24.01.2019	Revisi oke dan test turnitin.	
3	Kamis. 27.02.2019	Acc Proposal skripsi dengan tmsil test Turnitin serta lanjut ke Seminar Proposal Skripsi.	
4	Selara. 22.03.2019	Acc Proposal skripsi dan lanjut ke Instrument Penelitian.	
5	Jum'at. 29.03.2019	Konsultasi Instrument Penelitian, Revisi & Acc Angket Questioner.	
6	Jum'at 10/5/2019	Penyusunan Bab 1 - V - Suplemen F. Tata laksana Orisinal, Seder -	
7	Jelasa 25/6/2019	- Revisi Tata tulis - lengkapi Halaman Referensi - cek TURNITIN.	
8	Senin. 01/07/2019		