

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran I Instrumen Penelitian

#### LEMBAR VALIDASI ANGKET PENGARUH ADIKSI *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SDN 1 AYUANG KEC. BARABAI

<b>Identitas Validator</b>	
Nama	:
Jabatan	:
Email	:

Judul Penelitian : Pengaruh Adiksi *Game online* Terhadap Hasil Belajar Siswa  
Di SDN 1 Ayuung Kec. Barabai

Peneliti : Akhmad Maulidin

---

Petunjuk:

1. Lembar validasi instrumen penelitian ini digunakan untuk menilai kelayakan/validitas instrumen penelitian berupa "**Angket Pengaruh Adiksi *Game online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SDN 1 Ayuung Kec. Barabai**"
2. Mohon untuk memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian anda dengan keterangan skala penilaian :  
1 = Tidak Baik/ Tidak Sesuai/ Tidak Layak  
2 = Kurang Baik/ Kurang Sesuai/ Kurang Layak  
3 = Cukup Baik/ Cukup Sesuai/ Cukup Layak  
4 = Baik/ Sesuai/ Layak  
5 = Sangat Baik/ Sangat Sesuai/ Sangat Layak

No	Pernyataan	skor				
		1	2	3	4	5
<b>Komulsif (dorongan untuk melakukan secara terus menerus)</b>						
1	Saya suka menceritakan permasalahan saya pada teman-teman saya di <i>game online</i>					
2	Saya tidak dapat menunda keinginan/hasrat untuk bermain <i>game online</i> dalam sehari					
3	Kecanduan waktu bermain <i>game online</i> saya meningkat dari waktu ke waktu					
4	Saya lupa waktu ketika bermain <i>game online</i>					
5	Saya bermain <i>game online</i> hingga larut malam					
<b>Withdrawal (penarikan diri)</b>						
6	Saya bolos sekolah untuk bermain <i>game online</i>					
7	Saya merasa gelisah ketika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari					
8	Saya enggan untuk meninggalkan permainan <i>game online</i>					
9	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali terpikirkan adalah <i>game online</i>					
10	Siswa sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat <i>game online</i>					
<b>Tolerance (toleransi)</b>						
11	Saya memilih bermain <i>game online</i> daripada mengerjakan tugas sekolah saat di rumah atau di kelas					
12	Saya menghiraukan/mengabaikan kondisi kesehatan saya ketika bermain <i>game online</i>					
13	Saya malas membaca buku karena bermain <i>game online</i>					

14	Saya mengabaikan/menghiraukan orang lain ketika bermain <i>game online</i>					
15	Saya bermain <i>game online</i> sampai lupa waktu beribadah					
<b><i>Interpersonal and health-related problema ( masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)</i></b>						
16	Saya bermain <i>game online</i> sampai lupa waktu untuk makan					
17	Saya tidak bisa menjaga kesehatan saya ketika bermain <i>game online</i>					
18	Saya tidak dapat menjaga asupan makanan saya ketika bermain <i>game online</i>					
19	Saya tidak dapat bekerja maksimal karena sering bermain <i>game online</i>					
20	Waktu tidur saya berkurang karena bermain <i>game online</i>					
21	Saya suka berteman di dunia maya					
22	Hubungan saya berkurang dengan teman yang lain karena bermain <i>game online</i>					
23	Waktu berkumpul dengan keluarga berkurang karena sering bermain <i>game online</i>					
24	Saya jarang berkumpul dengan tetangga/hubungan sosial karena bermain <i>game online</i>					
25	Saya jarang berdiskusi dengan teman karena bermain <i>game online</i>					
<b><i>Mood modification orescape</i></b>						
26	Saya bermain <i>game online</i> untuk menghilangkan stress					
27	Saya merasa lebih tenang ketika sudah bermain <i>game online</i>					

28	Hidup saya akan terasa cemas ketika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari					
29	Saya merasa puas ketika bermain <i>game online</i>					
30	Saya tidak dapat bermain <i>game online</i> hanya 1 jam saja					

## Lampiran II

### Hasil Validasi Instrumen

#### Validator 1

#### LEMBAR ANGGKET PENGARUH ADIKSI *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SDN 1 AYUANG KEC. BARABAI

<b>NAMA</b>	: Eko Wahyu Nur Sofianto, M.Pd
<b>JABATAN</b>	: Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Judul Penelitian : Pengaruh Adiksi *Game online* Terhadap Hasil Belajar Siswa  
Di SDN 1 Ayuang Kec. Barabai

Peneliti : Akhmad Maulidin

---

Petunjuk:

1. Lembar ini bertujuan mengukur pengaruh adiksi *game online* terhadap hasil belajar siswa di SDN 1 Ayuang
2. Mohon untuk memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian anda dengan keterangan skala penilaian :  
1 = Tidak Baik/ Tidak Sesuai/ Tidak Layak  
2 = Kurang Baik/ Kurang Sesuai/ Kurang Layak  
3 = Cukup Baik/ Cukup Sesuai/ Cukup Layak  
4 = Baik/ Sesuai/ Layak  
5 = Sangat Baik/ Sangat Sesuai/ Sangat Layak

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Komulsif (dorongan untuk melakukan secara terus menerus)</b>						
1	Saya suka menceritakan permasalahan saya pada teman-teman saya di <i>game online</i>					√
2	Saya tidak dapat menunda keinginan/hasrat untuk bermain <i>game online</i> dalam sehari					√

3	Kecanduan waktu bermain <i>game online</i> saya meningkat dari waktu ke waktu					√
4	Saya lupa waktu ketika bermain <i>game online</i>					√
5	Saya bermain <i>game online</i> hingga larut malam					√
<b>Withdrawal (penarikan diri)</b>						
6	Saya bolos sekolah untuk bermain <i>game online</i>					√
7	Saya merasa gelisah ketika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari					√
8	Saya enggan untuk meninggalkan permainan <i>game online</i>					√
9	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali terpikirkan adalah <i>game online</i>					√
10	Siswa sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat <i>game online</i>					√
<b>Tolerance (toleransi)</b>						
11	Saya memilih bermain <i>game online</i> daripada mengerjakan tugas sekolah saat di rumah atau di kelas					√
12	Saya menghiraukan/mengabaikan kondisi kesehatan saya ketika bermain <i>game online</i>					√
13	Saya malas membaca buku karena bermain <i>game online</i>					√
14	Saya mengabaikan/menghiraukan orang lain ketika bermain <i>game online</i>					√
15	Saya bermain <i>game online</i> sampai lupa waktu beribadah					√
<b>Interpersonal and health-related problema ( masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)</b>						
16	Saya bermain <i>game online</i> sampai lupa waktu untuk makan					√

17	Saya tidak bisa menjaga kesehatan saya ketika bermain <i>game online</i>					√
18	Saya tidak dapat menjaga asupan makanan saya ketika bermain <i>game online</i>					√
19	Saya tidak dapat bekerja maksimal karena sering bermain <i>game online</i>					√
20	Waktu tidur saya berkurang karena bermain <i>game online</i>					√
21	Saya suka berteman di dunia maya					√
22	Hubungan saya berkurang dengan teman yang lain karena bermain <i>game online</i>					√
23	Waktu berkumpul dengan keluarga berkurang karena sering bermain <i>game online</i>					√
24	Saya jarang berkumpul dengan tetangga/hubungan sosial karena bermain <i>game online</i>					√
25	Saya jarang berdiskusi dengan teman karena bermain <i>game online</i>					√
<b><i>Mood modification orescape</i></b>						
26	Saya bermain <i>game online</i> untuk menghilangkan stress					√
27	Saya merasa lebih tenang ketika sudah bermain <i>game online</i>					√
28	Hidup saya akan terasa cemas ketika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari					√
29	Saya merasa puas ketika bermain <i>game online</i>					√
30	Saya tidak dapat bermain <i>game online</i> hanya 1 jam saja					√

## Validator 2

### LEMBAR VALIDASI ANGKET PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SDN 1 AYUANG KEC. BARABAI

Identitas Validator	
Nama	:
Jabatan	:
Email	:
No.HP	:

Judul Penelitian : Pengaruh Adiksi Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SDN 1  
Ayuang Kec. Barabai

Peneliti : Akhmad Maulidin

Petunjuk:

1. Lembar validasi instrumen penelitian ini digunakan untuk menilai kelayakan/validitas instrumen penelitian berupa “**Angket Pengaruh Adiksi Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SDN 1 Ayuang Kec. Barabai**”
2. Mohon untuk memberikan tanda centang ( $\checkmark$ ) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian anda dengan keterangan skala penilaian :  
1 = Tidak Baik/ Tidak Sesuai/ Tidak Layak  
2 = Kurang Baik/ Kurang Sesuai/ Kurang Layak  
3 = Cukup Baik/ Cukup Sesuai/ Cukup Layak  
4 = Baik/ Sesuai/ Layak  
5 = Sangat Baik/ Sangat Sesuai/ Sangat Layak
3. Mohon memberikan komentar atau saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan.



No	Pernyataan	skor				
		1	2	3	4	5
<b>Komulsif (dorongan untuk melakukan secara terus menerus)</b>						
1	Saya suka menceritakan permasalahan saya pada teman-teman saya di game online					
2	Saya tidak dapat menunda keinginan/hasrat untuk bermain game online dalam sehari					
3	Kecanduan waktu bermain game online saya meningkat dari waktu ke waktu					
4	Saya lupa waktu ketika bermain game online					
5	Saya bermain game online hingga larut malam					
<b>Withdrawal (penarikan diri)</b>						
6	Saya bolos sekolah untuk bermain game online					
7	Saya merasa gelisah ketika tidak bermain game online dalam sehari					
8	Saya enggan untuk meninggalkan permainan game online					
9	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali terpikirkan adalah game online					
10	Siswa sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat game online					
<b>Tolerance (toleransi)</b>						
11	Saya memilih bermain game online daripada mengerjakan tugas sekolah saat di rumah atau di kelas					
12	Saya menghiraukan/mengabaikan kondisi kesehatan saya ketika bermain game online					
13	Saya malas membaca buku karena bermain game online					
14	Saya mengabaikan/menghiraukan orang lain ketika bermain game online					
15	Saya bermain game online sampai lupa waktu beribadah					

<b>Interpersonal and health-related problema ( masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)</b>					
16	Saya bermain game online sampai lupa waktu untuk makan				
17	Saya tidak bisa menjaga kesehatan saya ketika bermain game online				
18	Saya tidak dapat menjaga asupan makanan saya ketika bermain game online				
19	Saya tidak dapat bekerja maksimal karena sering bermain game online				
20	Waktu tidur saya berkurang karena bermain game online				
21	Saya suka berteman di dunia maya				
22	Hubungan saya berkurang dengan teman yang lain karena bermain game online				
23	Waktu berkumpul dengan keluarga berkurang karena sering bermain game online				
24	Saya jarang berkumpul dengan tetangga/hubungan sosial karena bermain game online				
25	Saya jarang berdiskusi dengan teman karena bermain game online				
<b>Mood modification oescape</b>					
26	Saya bermain game online untuk menghilangkan stress				
27	Saya merasa lebih tenang ketika sudah bermain game online				
28	Hidup saya akan terasa cemas ketika tidak bermain game online dalam sehari				
29	Saya merasa puas ketika bermain game online				
30	Saya tidak dapat bermain game online hanya 1 jam saja				

Mohon berikan komentar dan saran tentang Angket Pengaruh Adiksi Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SDN 1 Ayuang Kec. Barabai pada kolom dibawah ini.

ACE

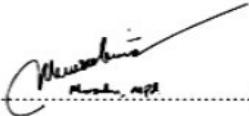
**Kesimpulan**

Mohon untuk lingkari pilihan di bawah ini yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu terhadap instrumen penelitian berupa angket respon peserta didik yang dicantumkan dengan pilihan a, b, c, dan d, sebagai berikut:

- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan

Banjarmasin, 19 Desember 2023

Validator,

()

## Lampiran III

### Hasil Validasi Angket Game Online

**LEMBAR ANKET PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA DI SDN 1 AYUANG KEC. BARABAI**

NAMA	: Akhmad Maulida
KELAS	: V
SEKOLAH	: SDN 1 Ayuung

Judul Penelitian : Pengaruh Adiksi Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SDN 1 Ayuung Kec. Barabai

Peneliti : Akhmad Maulidin

**Petunjuk:**

1. Lembar ini bertujuan mengukur pengaruh adiksi game online terhadap hasil belajar siswa di SDN 1 Ayuung
2. Mohon untuk memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian anda dengan keterangan skala penilaian :
  - 1 = Tidak Baik/ Tidak Sesuai/ Tidak Layak
  - 2 = Kurang Baik/ Kurang Sesuai/ Kurang Layak
  - 3 = Cukup Baik/ Cukup Sesuai/ Cukup Layak
  - 4 = Baik/ Sesuai/ Layak
  - 5 = Sangat Baik/ Sangat Sesuai/ Sangat Layak
3. Mohon memberikan komentar atau saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan.

No	Pernyataan	skor				
		1	2	3	4	5
<b>Komulsif (dorongan untuk melakukan secara terus menerus)</b>						
1	Saya suka menceritakan permasalahan saya pada teman-teman saya di game online				✓	
2	Saya tidak dapat menunda keinginan/hasrat untuk bermain game online dalam sehari			✓		
3	Kecanduan waktu bermain game online saya meningkat dari waktu ke waktu		✓			
4	Saya lupa waktu ketika bermain game online				✓	
5	Saya bermain game online hingga larut malam			✓		
<b>Withdrawal (penarikan diri)</b>						
6	Saya bolos sekolah untuk bermain game online		✓			
7	Saya merasa gelisah ketika tidak bermain game online dalam sehari				✓	
8	Saya enggan untuk meninggalkan permainan game online			✓		
9	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali terpikirkan adalah game online				✓	
10	Siswa sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat game online				✓	
<b>Tolerance (toleransi)</b>						
11	Saya memilih bermain game online daripada mengerjakan tugas sekolah saat di rumah atau di kelas				✓	
12	Saya menghiraukan/mengabaikan kondisi kesehatan saya ketika bermain game online		✓			
13	Saya malas membaca buku karena bermain game online				✓	
14	Saya mengabaikan/menghiraukan orang lain ketika bermain game online				✓	
15	Saya bermain game online sampai lupa waktu beribadah			✓		

<b>Interpersonal and health-related problema ( masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)</b>					
16	Saya bermain game online sampai lupa waktu untuk makan			✓	
17	Saya tidak bisa menjaga kesehatan saya ketika bermain game online	✓			
18	Saya tidak dapat menjaga asupan makanan saya ketika bermain game online			✓	
19	Saya tidak dapat bekerja maksimal karena sering bermain game online	✓			
20	Waktu tidur saya berkurang karena bermain game online	✓			
21	Saya suka berteman di dunia maya		✓		
22	Hubungan saya berkurang dengan teman yang lain karena bermain game online			✓	
23	Waktu berkumpul dengan keluarga berkurang karena sering bermain game online		✓		
24	Saya jarang berkumpul dengan tetangga/hubungan sosial karena bermain game online	✓			
25	Saya jarang berdiskusi dengan teman karena bermain game online	✓			
<b>Mood modification oescape</b>					
26	Saya bermain game online untuk menghilangkan stress	✓			
27	Saya merasa lebih tenang ketika sudah bermain game online			✓	
28	Hidup saya akan terasa cemas ketika tidak bermain game online dalam sehari			✓	
29	Saya merasa puas ketika bermain game online			✓	
30	Saya tidak dapat bermain game online hanya 1 jam saja				✓

**LEMBAR ANGKET PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA DI SDN 1 AYUANG KEC. BARABAI**

NAMA	: AHMAD NADHIRIN
KELAS	: V
SEKOLAH	: SDN 1 AYUANG

Judul Penelitian : Pengaruh Adiksi Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SDN 1  
Ayuang Kec. Barabai

Peneliti : Akhmad Maulidin

Petunjuk:

1. Lembar ini bertujuan mengukur pengaruh adiksi game online terhadap hasil belajar siswa di SDN 1 Ayuang
2. Mohon untuk memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian anda dengan keterangan skala penilaian :
  - 1 = Tidak Baik/ Tidak Sesuai/ Tidak Layak
  - 2 = Kurang Baik/ Kurang Sesuai/ Kurang Layak
  - 3 = Cukup Baik/ Cukup Sesuai/ Cukup Layak
  - 4 = Baik/ Sesuai/ Layak
  - 5 = Sangat Baik/ Sangat Sesuai/ Sangat Layak
3. Mohon memberikan komentar atau saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan.

Pernyataan	skor				
	1	2	3	4	5
<b>nulsif (dorongan untuk melakukan secara terus menerus)</b>					
	Saya suka menceritakan permasalahan saya pada teman-teman saya di game online				✓
2	Saya tidak dapat menunda keinginan/hasrat untuk bermain game online dalam sehari	✓			
3	Kecanduan waktu bermain game online saya meningkat dari waktu ke waktu		✓		
4	Saya lupa waktu ketika bermain game online	✓			
5	Saya bermain game online hingga larut malam		✓		
<b>Withdrawal (penarikan diri)</b>					
6	Saya bolos sekolah untuk bermain game online		✓		
7	Saya merasa gelisah ketika tidak bermain game online dalam sehari			✓	
8	Saya enggan untuk meninggalkan permainan game online	✓			
9	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali terpikirkan adalah game online			✓	
10	Siswa sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat game online				✓
<b>Tolerance (toleransi)</b>					
11	Saya memilih bermain game online daripada mengerjakan tugas sekolah saat di rumah atau di kelas			✓	
12	Saya menghiraukan/mengabaikan kondisi kesehatan saya ketika bermain game online			✓	
13	Saya malas membaca buku karena bermain game online		✓		
14	Saya mengabaikan/menghiraukan orang lain ketika bermain game online				✓
15	Saya bermain game online sampai lupa waktu beribadah				✓



<i>Interpersonal and health-related problema ( masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)</i>					
16	Saya bermain game online sampai lupa waktu untuk makan				✓
17	Saya tidak bisa menjaga kesehatan saya ketika bermain game online		✓		
18	Saya tidak dapat menjaga asupan makanan saya ketika bermain game online	✓			
19	Saya tidak dapat bekerja maksimal karena sering bermain game online				✓
20	Waktu tidur saya berkurang karena bermain game online				✓
21	Saya suka berteman di dunia maya	✓			
22	Hubungan saya berkurang dengan teman yang lain karena bermain game online	✓			
23	Waktu berkumpul dengan keluarga berkurang karena sering bermain game online		✓		
24	Saya jarang berkumpul dengan tetangga/hubungan sosial karena bermain game online			✓	
25	Saya jarang berdiskusi dengan teman karena bermain game online				✓
<i>Mood modification oescape</i>					
26	Saya bermain game online untuk menghilangkan stress				✓
27	Saya merasa lebih tenang ketika sudah bermain game online		✓		
28	Hidup saya akan terasa cemas ketika tidak bermain game online dalam sehari			✓	
29	Saya merasa puas ketika bermain game online	✓			
30	Saya tidak dapat bermain game online hanya 1 jam saja			✓	

#### Lampiran IV

#### Hasil Belajar Siswa/I Kelas V SDN 1 Ayuang

No	Nama	Nilai
1	AN	60
2	AM	60
3	K	60
4	LN	70
5	MS	62
6	MZ	70
7	MA	60
8	MH	70
9	MNR	65
10	MP	70
11	MR	60
12	NR	60
13	NH	85
14	NA	85
15	NR	70
16	N	80
17	NNR	75
18	NH	60
19	PA	70
20	R	60
21	RA	60
22	SI	62
23	SW	60
24	NF	70

## **Lampiran V**

### **Surat Persetujuan Riset**

## SURAT PERSETUJUAN RISET

Skripsi yang berjudul : Adiksi Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa  
Di SDN 1 Ayuung Kec Barabai

Ditulis oleh : Akhmad Maulidin  
NIM : 17010207846  
Jurusan : PGMI  
Semester : 12 (Dua Belas)  
Alamat : Jl. Surapati Desa Ayuung RT 01 RW 01

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, kami dapat memberikan persetujuan kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk melakukan riset, dengan arahan dan bimbingan dosen pembimbing, riset akan dilaksanakan pada :

**Tempat Riset : SDN 1 Ayuung**  
**Daerah Tempat Riset : JL. Surapati Desa Ayuung RT 01 RW 01 Komp. SDN 1 Ayuung**

Barabai, 03 Mei 2023

Mengetahui  
Pembimbing Skripsi



**Dr. Makherus Saleh, M.Pd.I**  
NIP. 198808182015031006

**Lampiran VI**

**Surat Permohonan Uji Validasi**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235  
Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136  
E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

Nomor : B-1244/Un.14/III.1/PP.00.9/10/2023 13 Oktober 2023  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Uji Validasi dalam Rangka Penyusunan Skripsi

Yth. **Bapak Mursalin, S.Pd, M.Pd.**  
Banjarmasin

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Sehubungan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa kami dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SDN 1 AYUANG KEC. BARABAI"**, maka dengan ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu berkenan memberikan waktu yang diperlukan oleh :

Nama : akhmad maulidin  
NIM : 170102070864  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Alamat : Barabai, Desa Ayuung Rt 01 Rw 01

Untuk melakukan uji validasi dalam rangka pengumpulan bahan untuk penyusunan skripsi.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya yang baik kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*



Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Ahmad Muradi

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
2. ....



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235  
Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136  
E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

Nomor : B-1244/Un.14/III.1/PP.00.9/10/2023 13 Oktober 2023  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Uji Validasi dalam Rangka Penyusunan Skripsi

Yth. **Bapak Eko Wahyu Nur Sofianto, M.Pd.**  
Banjarmasin

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Sehubungan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa kami dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SDN 1 AYUANG KEC. BARABAI"**, maka dengan ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu berkenan memberikan waktu yang diperlukan oleh :

Nama : akhmad maulidin  
NIM : 170102070864  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Alamat : Barabai, Desa Ayuung Rt 01 Rw 01

Untuk melakukan uji validasi dalam rangka pengumpulan bahan untuk penyusunan skripsi.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya yang baik kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*



Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Ahmad Muradi

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
2. ....

## Lampiran VII

### SK Seminar Proposal



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**  
Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235  
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492  
Email: ftk.antasari@gmail.com Web: ftk.iain-antasari.ac.id

### **SURAT KETERANGAN**

Nomor: 64/U.n.14/II.2.J/PP.00.9/10/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

Nama : Akhmad Maulidin

NIM : 170102070864

Jurusan/Prodi : PGMI

adalah benar telah melaksanakan Seminar Desain Operasional Skripsi yang berjudul:

#### **PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SDN 1 AYUANG KEC. BARABAI**

pada:

Hari/Tanggal : Sabtu, 8 Oktober 2022

Tempat : Rumah/Google Meet

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Banjarmasin, 31 Oktober 2022

Ketua Jurusan PGMI  
  
Dr. Noor Alfulaila, M.Pd

**Lampiran VIII**

**Dokumentasi Penelitian**





