

Lampiran I :

DAFTAR TERJEMAHAN DAN TRANSLITERASI

No.	Keterangan	Terjemah	Transliterasi
1	Al-Qur'an Surat Al-Infitar ayat 5	<i>"Maka tiap-tiap jiwa akan mengetahui apa yang telah dikerjakan dan yang dilalaikannya.¹"</i>	'Alimat nafsum maa qoddamat wa akhkhорот.
2	Al-Baqarah ayat 183	<i>Wahai orang-orang yang beriman, telah diwajibkan atas kalian berpuasa sebagaimana telah diwajibkan atas orang-orang sebelum kamu agar kamu bertakwa. Yaitu, hari-hari yang telah ditentukan.²</i>	Yā ayyuhallażīna āmanu kutiba 'alaikumuş-şiyāmu kamā kutiba 'alallażīna ming qablikum la'allakum tattaqun

¹ Eko Sudarmanto, Pencegahan Fraud dengan Manajemen Risiko dalam Perspektif Al-Qur'an, (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2023), 195.

² Ahmad Khoiron Mustafa, *Kupas Tuntas Puasa*, (Jakarta Selatan: QultumMedia, 2004, 80.

Lampiran II :

ANGKET OBSERVASI

Nama dan Kelas :

No Whatsapp :

Petunjuk pengisian angket:

1. Kerahasiaan nama dan data pribadi, akan terjaga.
2. Pilihlah kriteria yang sesuai dengan yang kamu alami (SS= Sangat Setuju, S= Setuju, TS= Tidak Setuju, STS=Sangat Tidak Setuju).
3. Jika ada pertanyaan yang belum tercantum, dapat berikan masukan pada peneliti.

NO	PERTANYAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya memainkan game online genre petualangan.				
2.	Saya memainkan game online genre racing/balapan.				
3.	Saya memainkan game online genre pertempuran/tembak-tembakkan/ peperangan.				
4.	Saya memainkan game online genre strategi.				
5.	Saya memainkan game online di gadget/smartphone .				
6.	Saya memainkan game online saat jam pelajaran berlangsung.				
7.	Saya memainkan game online saat jam istirahat.				
8.	Saya memainkan game online pada jam kosong di kelas/ luar kelas.				
9.	Saya memainkan game online dalam waktu lama. (lebih dari 3 jam perhari)				
10.	Saya memainkan lebih dari satu jenis game online dalam sehari.				
11.	Setelah memainkan game online dan saya menang, saya merasa senang.				
12.	Setelah memainkan game online dan saya kalah, saya merasa tidak senang.				
13.	Kalah dari bermain game dapat membuat emosi saya tidak stabil.				
14.	Jika emosi saya tidak stabil saya akan melakukan suatu hal agar emosi saya dapat terkelola dengan tepat.				
15.	Saya selalu dapat mengelola emosi saya dengan tepat.				

Lampiran III :

**INSTRUMEN PENELITIAN KUESIONER PENGARUH INTENSITAS
BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP REGULASI EMOSI PESERTA
DIDIK DI MAN 3 BANJARMASIN**

Petunjuk Pengisian dan Alternatif Jawaban:

1. Jawablah setiap pernyataan sesuai dengan diri individu
2. Berilah pilihan jawaban dengan tanda ceklist pada pilihan yang telah disediakan

Adapun alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

SS : Bila kamu merasa **sangat sesuai** dengan pernyataan tersebut

S : Bila kamu merasa **sesuai** dengan pernyataan tersebut

TS : Bila kamu merasa **tidak sesuai** dengan pernyataan tersebut

STS: Bila kamu merasa **sangat tidak sesuai** dengan pernyataan tersebut

Nama _____ :

Kelas (Contoh: kelas X A) :

Berapa jam dalam sehari memainkan game online:

2.1 Skala Intensitas Bermain Game Online

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Bermain game online adalah cara saya mengisi waktu				

2.	Bermain game online tanpa batasan waktu tidak mempengaruhi apapun				
3.	Jika ada kesempatan waktu senggang saya akan bermain game online				
4.	Saya sulit mengendalikan emosi saat memainkan <i>game online</i>				
5.	Beberapa teman menganggap saya adalah orang yang pemaarah				
6.	Saya memukul teman yang menjadi musuh dalam <i>game online</i>				
7.	Ketika ada yang mengganggu saat bermain <i>game online</i> , saya mencaci-maki mereka				
8.	Karena <i>game online</i> , saya sering berkelahi				
9.	Saya orang yang mudah marah				
10.	Saya merasa telah direndahkan oleh player lain				
11.	Saya akan memukul orang lain jika menjahili saya saat <i>war game online</i>				
12.	Saya mengancam orang lain jika mengejek saya ketika bermain <i>game online</i>				
13.	Saya akan menyalahkan tim jika tidak menang saat push rank				
14.	Bertemu dengan pemain pro dan rekan satu tim tidak ada yang membantu saya ketika diserang dapat membuat kesal				
15.	Saya hilang kesabaran tanpa alasan yang jelas saat permainan sedang berlangsung				
16.	Teman-teman berkata bahwa saya mudah emosi saat bermain <i>game online</i>				
17.	Saya akan merusak sesuatu, jika saya kalah dalam bermain <i>game online</i>				

18.	Jika harus menggunakan kekerasan untuk memenangkan <i>game online</i> , saya akan melakukannya				
19.	Kalah berkali-kali membuat saya malas bermain <i>game online</i>				
20.	Terlalu asik dalam bermain game online, dalam keadaan tegang tak sengaja menepuk teman atau benda di sekitar				
21.	Pemain yang saya anggap baik, terkadang suka mengatakan perkataan yang buruk				
22.	Saya tidak merusak benda atau barang jika sedang marah				
23.	Saya mudah tersinggung ketika diremehkan dalam bermain <i>game online</i>				
24.	Lebih senang bermain <i>game online</i> dengan pemain yang noob dan setara.				

*angket modifikasi dari penelitian Desy Permata Sari Nugroho

2.2 Skala Regulasi Emosi

NO	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1	Saya merupakan orang yang berpikir terlebih dahulu sebelum bertindak				
2	Saya percaya kekalahan merupakan kemenangan yang tertunda				
3	Saya tidak menghiraukan orang lain yang merendahkan cara bermain <i>game online</i> versi saya				
4	Saya tidak akan berlarut-larut dalam kesedihan ketika kalah dalam bermain <i>game online</i>				
5	Saya bersungguh-sungguh dalam memenangkan <i>game online</i>				
6	Saya berusaha dan mencoba lagi ketika mengalami kekalahan dalam bermain <i>game online</i>				

7	Saya berfikir bahwa kekalahan bukan akhir dari segalanya				
8	Saya bertindak tanpa memikirkan dampak kedepannya				
9	Saya mudah putus asa ketika mengalami kekalahan				
10	Saya merasa tertekan untuk menyelesaikan permainan <i>game online</i> , apabila orang lain meremehkan dan berkata kasar				
11	Saya akan mengucapkan kata kasar apabila saya sedang stress				
12	Saya bermalas-malasan ketika diajak bicara saat sedang bermain <i>game online</i>				
13	Ketika mengalami kekalahan dalam bermain <i>game online</i> , saya enggan mencoba lagi				
14	Menurut saya berpikiran negatif pada orang lain, dapat menghambat proses bermain <i>game online</i>				
15	Ketika saya merasa sedih saya melakukan sesuatu yang membuat perasaan bahagia				
16	Saya mendengarkan pendapat teman saya ketika diberikan masukan				
17	Ketika mendapat kemenangan, saya terus belajar memainkan dengan giat				
18	Saya yakin dapat menyenangkan partner main saya dengan memenangkan game online Bersama				
19	Ketika mengerjakan sesuatu hal, saya tidak merencanakan terlebih dahulu				
20	Saya cenderung merasa putus asa ketika sedang terpuruk				
21	Saya merasa usaha bermain <i>game online</i> yang telah dilakukan sia-sia ketika mengalami kekalahan				

*angket modifikasi dari penelitian Pamila Miftaql Fiqria

2.3 Tabel Data Peserta Didik MAN 3 Banjarmasin

No	Kelas	Lk	Pr	Jumlah
1	X A	14	19	33
2	X B	16	18	34
3	X C	13	22	35
4	X D	14	20	34
5	X E	12	22	34
6	X F	14	20	34
7	X G	16	17	33
Jumlah Total X		99	138	236
1	X1 A	10	22	32
2	X1 B	9	24	33
3	X1 C	9	26	35
4	X1 D	10	26	36
5	X1 E	13	21	34
6	X1 F	12	24	36
7	X1 G	20	14	34
8	XI H	22	9	31
Jumlah Total XI		105	166	271
1	XII IPA 1	12	22	34
2	XII IPA 2	8	26	34
3	XII IPA 3	9	25	34
4	XII IPS 1	17	19	36
5	XII IPS 2	16	20	36
6	XII AGAMA 1	16	20	36
7	XII AGAMA 2	18	18	36
Jumlah Total XII		96	150	246
Jumlah Total, X, XI Dan XII		300	454	754

*Sumber data: Tata Usaha MAN 3 Banjarmasin

2.4 Sarana dan Prasarana MAN 3 Banjarmasin

1.4.1. Sarana Fisik Berupa Halaman dan Ruang

No	Nama Sarana	Jumlah	
1	Tanah Lapang / Halaman	1	Buah
2	Ruang Kepala Madrasah	1	Buah
3	Ruang Tata Usaha	1	Buah
4	Ruang Dewan Guru	1	Buah
5	Ruang PTSP	1	Buah
6	Ruang Bimbingan Konseling	1	Buah
7	Ruang Kelas	22	Buah
8	Ruang Perpustakaan	1	Buah
9	Ruang Laboratorium IPA	1	Buah
10	Ruang Laboratorium Komputer	1	Buah
11	Ruang Ibadah	1	Buah
12	Ruang UKS / PMR	1	Buah
13	Ruang OSIS	1	Buah
14	Ruang Multimedia	1	Buah
15	WC Dewan Guru dan Karyawan	4	Buah
16	WC Siswa Putra	11	Buah
17	WC Siswa Putri	13	Buah
18	Koperasi Siswa	1	Buah
19	Ruang Satpam	1	Buah
20	Lahan Parkir dalam Madrasah	2	Buah
21	Lahan Parkir di luar Madrasah	1	Buah
22	Kantin	1	Buah
23	Ruang Pramuka	1	Buah
24	Gudang	1	Buah
25	Gudang	1	Buah

*Sumber data: Tata Usaha MAN 3 Banjarmasin

1.4.2. Sarana Fisik Penunjang Pendidikan

No	Nama Sarana	Jumlah
1	Komputer Kantor	6 Buah
2	Printer Kantor	5 Buah
3	Komputer Praktik	40 Buah
4	Printer Praktik	3 Buah
5	Pesawat Telepon dan Fax	1 Buah
6	Pesawat Televisi	2 Buah
7	LCD Proyektor	17 Buah
8	AC	5 Buah
9	Kursi Siswa	774 Buah
10	Meja Siswa	774 Buah
11	Lemari Kelas	21 Buah
12	Kursi Pegawai	71 Buah
13	Meja Pegawai	71 Buah
14	Kipas Angin	42 Buah
15	Speaker / Sound System	4 Set
16	Keyboard Yamaha	1 Buah
17	Musik Panting	1 Set
18	Laptop Praktik	40 Buah
19	Motor Tosa untuk Sampah	1 Buah
20	Bak Sampah	21 Buah
21	Bank Sampah	1 Buah
22	Lemari Kaca	10 Buah
23	Laptop Kantor	10 Buah

*Sumber data: Tata Usaha MAN 3 Banjarmasin

Lampiran IV :

TABEL OBSERVASI DAN HASIL PENELITIAN

1.1 Tabel Observasi

R	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	T
R1	3	1	3	3	3	1	1	2	4	2	4	3	1	3	4	38
R2	2	2	3	3	3	2	4	4	2	4	4	4	2	4	3	46
R3	3	3	4	3	3	1	2	2	2	1	3	2	2	4	3	38
R4	3	2	1	4	4	3	3	4	4	2	4	1	3	3	4	45
R5	3	2	4	3	4	2	3	4	3	4	4	3	3	4	2	48
R6	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	44
R7	4	3	3	4	4	2	3	4	3	3	4	4	4	2	3	50
R8	4	3	2	3	4	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	41
R9	3	2	4	4	4	2	2	4	4	3	4	1	1	2	4	44
R10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
R11	3	2	3	4	4	2	3	3	2	2	4	3	2	2	3	42
R12	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	3	51
R13	3	2	4	3	4	1	3	4	2	2	4	4	3	2	2	43
R14	2	1	4	4	4	1	4	4	2	2	4	3	2	1	4	42
R15	2	2	3	3	4	2	3	3	2	2	3	3	3	2	4	41
R16	3	2	4	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	4	2	42
R17	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	39
R18	2	2	3	3	3	1	3	3	2	2	3	2	2	3	3	37
R19	3	1	4	4	4	1	3	2	2	2	4	3	2	2	3	40
R20	3	2	4	4	4	1	2	2	3	4	4	4	3	1	4	45
R21	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	40
R22	4	1	2	1	4	1	2	3	3	3	4	3	4	3	1	39
R23	4	1	4	4	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	46
R24	3	1	4	2	4	2	4	4	2	4	4	2	1	3	3	43
R25	2	2	4	4	4	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	43
R26	4	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	41
R27	2	2	4	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	4	42
R28	4	1	4	4	4	1	1	1	4	1	4	4	4	4	1	42
R29	4	1	3	1	4	1	4	4	1	3	4	3	2	2	3	40
R30	1	3	1	3	3	1	2	3	1	1	3	3	1	3	4	33
R31	3	3	4	3	3	2	3	4	2	3	3	3	2	2	4	44
R32	3	3	2	3	4	1	3	3	2	3	4	3	3	3	3	43
R33	3	2	3	3	3	2	4	3	2	2	3	2	2	2	3	39

R34	2	2	3	3	4	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	45
R35	4	1	1	4	4	1	3	4	3	3	4	4	3	4	4	47
R36	1	1	1	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	36
R37	3	2	2	3	3	1	2	4	2	2	3	3	3	3	3	39
R38	4	2	4	4	3	1	2	2	3	3	4	3	3	4	3	45
R39	3	3	4	4	3	2	3	4	3	3	4	1	2	3	4	46
R40	3	2	4	4	4	2	3	3	3	3	4	4	4	3	2	48
R41	3	2	4	3	4	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	43
R42	2	4	3	3	3	1	3	4	3	4	3	3	4	3	2	45
R43	4	3	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	3	4	4	51
R44	1	1	3	3	3	1	3	3	3	1	3	3	1	3	1	33
R45	2	2	3	4	4	2	3	4	3	2	4	4	2	4	2	45
R46	3	1	4	3	3	1	3	2	3	1	3	3	1	3	3	37
R47	4	2	2	2	4	2	3	4	3	2	2	2	2	2	4	40
R48	3	4	4	3	4	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	49
R49	2	1	3	4	4	2	3	4	3	1	4	4	1	4	2	42
R50	3	4	4	4	3	1	3	3	3	4	4	4	4	4	3	51
R51	1	2	3	4	4	1	3	3	3	2	4	4	2	4	1	41
R52	4	3	3	3	3	4	2	2	4	2	3	3	3	3	4	46

1.2 Tabulasi Skor Jawaban Skala Intensitas Bermain *Game Online*

S	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	T
S1	4	4	3	2	4	3	4	3	2	3	4	1	4	1	4	4	4	4	4	1	1	1	4	1	70
S2	4	3	3	3	3	2	2	2	4	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	60
S3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	4	4	2	4	4	3	42
S4	2	3	1	2	3	1	1	1	3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	4	1	1	4	2	41
S5	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	63
S6	1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	4	4	2	4	4	45
S7	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	3	3	2	1	1	1	3	3	3	3	4	2	46
S8	2	3	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	3	39
S9	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	3	43
S10	3	4	2	3	3	2	2	2	4	3	3	2	1	2	3	2	2	1	1	2	2	1	1	1	52

S 1 1	3	3	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	3	2	2	2	2	3	4	3	2	3	2	5 1
S 1 2	2	2	1	2	3	1	2	1	3	2	2	2	2	3	3	2	1	1	3	3	2	1	3	2	4 9
S 1 3	4	3	2	3	2	1	3	1	3	4	3	4	2	2	1	3	1	1	4	4	4	3	2	1	6 1
S 1 4	3	3	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	3	2	1	3	1	1	2	4	2	2	2	2	4 5
S 1 5	1	3	1	1	2	2	2	2	3	2	1	2	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	4 5
S 1 6	2	3	1	3	1	1	1	1	1	2	1	1	1	4	1	1	1	2	4	3	3	4	3	2	4 7
S 1 7	3	3	1	2	2	1	3	1	1	4	2	1	4	1	2	2	1	3	1	2	1	1	2	3	4 7
S 1 8	2	3	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	3	1	2	2	1	1	1	2	3	1	4	1	4 2
S 1 9	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	1	3	2	2	3	2	4 7
S 2 0	2	3	1	3	2	1	1	1	3	2	2	1	3	2	2	1	1	1	1	4	3	4	3	3	5 0
S 2 1	3	3	1	3	2	1	2	1	3	1	2	2	4	1	2	3	2	2	1	2	3	2	3	2	5 1
S 2 2	2	2	2	3	4	2	3	1	4	3	1	1	2	1	4	3	1	1	4	2	3	1	1	3	5 4
S 2 3	3	3	2	2	2	1	2	1	2	1	3	1	3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	3	4 7
S 2 4	2	4	2	1	1	2	1	2	1	2	4	3	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	4 2
S 2 5	3	4	2	3	3	2	3	2	4	4	3	2	3	1	3	4	3	2	1	3	2	2	1	2	6 2
S 2 6	2	3	1	2	2	2	2	1	1	3	1	2	2	3	1	2	1	1	2	3	2	2	3	2	4 6
S 2 7	3	3	2	3	3	2	3	1	3	3	2	2	3	2	2	3	2	1	1	1	2	2	3	2	5 4
S 2 8	4	3	4	3	2	2	2	3	2	3	4	2	4	1	3	3	2	3	1	1	2	2	1	1	5 8

S 2 9	3	3	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	4	2	1	1	1	1	3	4	1	3	3	4	9	
S 3 0	3	4	3	3	3	1	3	3	3	4	4	1	3	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	5	3	
S 3 1	3	3	1	4	3	2	3	2	4	3	3	2	4	2	3	4	2	2	1	3	1	1	2	2	6	0	
S 3 2	3	3	2	2	2	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	3	5	0
S 3 3	3	4	1	3	3	1	3	1	3	4	1	2	4	1	4	4	1	1	1	4	1	1	1	1	5	3	
S 3 4	1	1	1	2	4	2	1	1	2	1	1	1	3	2	2	2	1	1	3	3	1	1	3	2	4	2	
S 3 5	3	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	4	2	
S 3 6	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	5	3	
S 3 7	3	3	2	3	4	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	1	3	2	2	2	3	5	9	
S 3 8	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	3	3	2	3	1	3	7	
S 3 9	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	4	1	2	3	2	2	1	2	1	2	2	3	5	5	
S 4 0	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	1	4	4	4	4	
S 4 1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	1	2	4	2	2	3	2	4	0	
S 4 2	2	3	1	2	3	2	1	1	2	2	1	1	1	3	3	2	1	1	1	2	2	2	2	2	4	3	
S 4 3	3	2	4	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	4	3	2	1	1	1	3	3	4	3	2	4	9	
S 4 4	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	1	2	2	2	2	2	5	9	
S 4 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	4	2	1	4	3	3	6	
S 4 6	2	2	2	1	2	2	2	1	2	3	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	3	2	4	2	

S 4 7	3	3	3	3	2	1	1	1	2	3	3	2	3	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	4	9
S 4 8	2	3	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	3	2	1	1	1	2	4	4	4	4	2	1	4	5
S 4 9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	4	1	2	2	2	2	3	3	3	1	3	4	5	6	
S 5 0	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	3	2	2	3	3	4	9	
S 5 1	2	2	1	3	3	1	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	1	2	1	3	2	1	3	2	5	2	
S 5 2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	4	3	1	3	2	3	9	

1.3 Tabulasi Skor Jawaban Skala Regulasi Emosi

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	T		
S 1	3	3	4	4	1	4	4	1	1	1	2	1	1	1	4	4	3	4	2	1	1	5	0	
S 2	2	4	1	1	2	3	2	3	2	4	3	1	1	2	2	1	3	2	1	3	3	4	6	
S 3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	7	3	
S 4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	1	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	7	3
S 5	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	4	9	
S 6	3	3	1	1	1	1	4	4	4	4	3	4	4	1	3	3	1	1	4	3	4	5	7	
S 7	3	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	2	3	4	3	4	3	4	3	3	3	6	9	
S 8	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	1	6	3	
S 9	3	3	3	4	3	3	4	4	3	2	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	1	6	2	

S 10	4	4	2	3	4	3	4	4	3	1	1	2	2	3	4	3	4	4	2	1	2	60
S 11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	58
S 12	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	63
S 13	4	4	4	3	4	4	4	4	2	1	2	2	1	3	4	4	4	4	2	3	2	65
S 14	4	3	3	4	3	4	4	4	2	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	2	2	66
S 15	4	4	4	3	4	4	4	1	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	1	2	2	67
S 16	4	1	1	1	3	2	3	4	4	3	4	4	4	1	1	1	3	3	3	4	4	58
S 17	4	2	4	4	3	4	4	4	3	4	3	2	3	1	4	4	4	4	3	4	2	70
S 18	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	2	3	2	4	4	3	3	4	3	2	3	70
S 19	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	65
S 20	3	4	3	4	2	3	2	3	1	1	2	3	2	3	4	4	3	3	3	2	2	57
S 21	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	2	3	4	4	4	4	1	3	1	61
S 22	2	3	3	4	2	2	3	1	2	3	1	1	1	2	4	4	3	3	2	2	4	52
S 23	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	4	3	3	3	4	2	3	1	57
S 24	4	4	4	4	4	3	4	2	4	2	2	2	1	4	4	3	3	3	2	2	1	62
S 25	4	2	4	2	3	4	3	4	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	1	1	56
S 26	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	2	2	2	4	3	3	2	3	3	3	62
S 27	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	68
S 28	4	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	1	2	3	3	4	3	4	3	3	2	59

S 29	3	4	3	4	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	6 2
S 30	2	2	4	3	4	4	3	1	2	1	2	1	2	4	3	3	4	4	2	2	2	5 5
S 31	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	2	2	2	3	4	3	3	4	2	2	2	6 1
S 32	4	4	4	3	4	4	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	6 0
S 33	4	4	2	3	3	4	4	2	2	1	1	4	3	4	4	4	3	3	3	3	2	6 3
S 34	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	7 6
S 35	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	4	3	3	3	6 4
S 36	3	3	3	2	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	6 2
S 37	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	5 7
S 38	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	6 6
S 39	3	3	3	3	4	4	4	2	3	1	1	2	3	3	4	3	3	3	2	3	2	5 9
S 40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	8 1
S 41	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	2	1	3	3	4	6 1
S 42	4	4	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	5 6
S 43	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	2	2	2	4	4	4	4	2	2	3	6 9
S 44	3	3	2	3	2	3	4	3	2	2	1	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	5 4
S 45	4	4	4	4	2	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	1	4	4	4	7 2
S 46	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	6 3
S 47	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	2	3	3	3	4	3	3	3	2	1	5 9

S 48	4	3	4	3	3	4	4	2	2	2	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	2	6 8
S 49	4	1	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	1	5 7
S 50	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	2	1	5 8
S 51	3	4	4	1	4	4	4	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	4	4	3	1	6 5
S 52	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	7 3

1.3 Uji Validitas Skala Intensitas Bermain *Game Online*

Item	R Hitung	R Table	Keterangan
X1	0,520	0.344	Valid
X2	0,482	0.344	Valid
X3	0,449	0.344	Valid
X4	0,099	0.344	Tidak Valid
X5	0,527	0.344	Valid
X6	0,491	0.344	Valid
X7	0,519	0.344	Valid
X8	0,211	0.344	Tidak Valid
X9	0,463	0.344	Valid
X10	0,748	0.344	Valid
X11	0,686	0.344	Valid
X12	0,424	0.344	Valid
X13	0,749	0.344	Valid
X14	0,385	0.344	Valid
X15	0,425	0.344	Valid
X16	0,396	0.344	Valid
X17	0,577	0.344	Valid
X18	0,587	0.344	Valid
X19	0,571	0.344	Valid
X20	0,383	0.344	Valid
X21	0,447	0.344	Valid
X22	0,357	0.344	Valid
X23	0,418	0.344	Valid
X24	0,140	0.344	Tidak Valid
X25	-0,034	0.344	Tidak Valid
X26	0,595	0.344	Valid
X27	0,449	0.344	Valid
X28	0,190	0.344	Tidak Valid
X29	0,449	0.344	Valid
X30	0,123	0.344	Tidak Valid

*Uji validitas dengan *IBM Statistic SPSS Versi 22*

1.4 Uji Validitas Skala Regulasi Emosi

Item	R Hitung	R Table	Keterangan
------	----------	---------	------------

X1	0,387	0.344	Valid
X2	0,526	0.344	Valid
X3	0,423	0.344	Valid
X4	0,210	0.344	Tidak Valid
X5	0,407	0.344	Valid
X6	0,433	0.344	Valid
X7	0,572	0.344	Valid
X8	0,508	0.344	Valid
X9	0,288	0.344	Tidak Valid
X10	0,545	0.344	Valid
X11	0,526	0.344	Valid
X12	0,540	0.344	Valid
X13	0,351	0.344	Valid
X14	0,265	0.344	Tidak Valid
X15	0,666	0.344	Valid
X16	0,333	0.344	Tidak Valid
X17	0,280	0.344	Tidak Valid
X18	0,460	0.344	Valid
X19	0,296	0.344	Tidak Valid
X20	0,380	0.344	Valid
X21	0,320	0.344	Tidak Valid
X22	0,235	0.344	Tidak Valid
X23	0,715	0.344	Valid
X24	0,551	0.344	Valid
X25	0,252	0.344	Tidak Valid
X26	0,468	0.344	Valid
X27	0,399	0.344	Valid
X28	-0,069	0.344	Tidak Valid
X29	0,313	0.344	Tidak Valid
X30	0,735	0.344	Valid
X31	0,205	0.344	Tidak Valid
X32	0,718	0.344	Valid
X33	0,293	0.344	Tidak Valid
X34	0,377	0.344	Valid
X35	0,082	0.344	Tidak Valid
X36	0,162	0.344	Tidak Valid

*Uji validitas dengan *IBM Statistic SPSS Versi 22*

1.5 Uji Reliabilitas Skala Intensitas Bermain *Game Online*

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	32	97.0
	Excluded ^a	1	3.0
	Total	33	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.607	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	61.7500	32.968	.407	.572
X02	61.4063	34.120	.390	.580
X03	62.6250	34.500	.417	.582
X04	61.5938	36.830	-.044	.629
X05	61.7188	32.725	.462	.567
X06	61.8750	33.790	.403	.577
X07	62.6250	33.468	.471	.572
X08	61.0000	39.742	-.313	.652
X09	62.3125	33.964	.358	.581
X10	62.6563	32.943	.704	.560
X11	61.9375	32.125	.623	.554
X12	62.0625	33.415	.298	.583
X13	62.5938	32.120	.744	.550
X14	62.5625	34.512	.318	.586
X15	62.1563	34.072	.333	.583
X16	60.8750	41.403	-.498	.665
X17	62.0625	32.641	.495	.564
X18	62.2188	31.789	.560	.554
X19	62.5938	33.991	.503	.575
X20	62.6563	34.620	.276	.589
X21	61.3438	39.588	-.272	.658
X22	60.4375	37.867	-.133	.627
X23	61.4063	38.378	-.174	.646
X24	60.8438	36.910	-.046	.627
X25	60.7813	38.047	-.153	.630
X26	62.4688	35.096	.158	.601
X27	62.0313	35.773	.116	.605
X28	62.2500	36.581	.003	.618
X29	60.9063	36.410	.033	.613

1.6 Uji Reliabilitas Skala Regulasi Emosi

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	33	100.0
	Excluded ^a	0	.0

Total	33	100.0
-------	----	-------

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.813	36

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	104.4545	79.756	.333	.808
X02	104.4545	77.881	.475	.804
X03	104.5455	78.693	.361	.807
X04	104.1818	81.716	.156	.813
X05	104.3333	78.979	.345	.808
X06	104.4848	78.383	.368	.807
X07	104.3030	77.905	.529	.803
X08	104.3333	76.167	.433	.804
X09	104.3636	81.114	.239	.811
X10	104.6970	75.843	.476	.802
X11	104.6970	78.343	.480	.804
X12	105.0303	75.718	.468	.802
X13	105.1212	79.360	.281	.810
X14	105.3030	79.968	.174	.814
X15	105.0303	75.468	.620	.798
X16	104.5758	79.877	.267	.810
X17	104.8788	79.922	.196	.813
X18	104.5152	78.133	.398	.806
X19	104.3939	80.371	.230	.811
X20	104.5152	79.133	.313	.809
X21	104.3030	80.468	.264	.810
X22	104.8182	88.028	-.323	.835
X23	104.1818	76.341	.682	.798
X24	104.3030	78.655	.512	.804
X25	104.2727	81.142	.193	.812
X26	104.5152	78.758	.416	.806
X27	104.2121	78.985	.335	.808
X28	105.5758	85.002	-.153	.826
X29	105.4242	79.627	.235	.811
X30	104.7576	75.002	.699	.796
X31	105.0606	80.996	.117	.816
X32	104.8182	72.903	.667	.793
X33	104.6667	80.854	.239	.811
X34	104.9697	79.218	.311	.809
X35	105.5758	82.877	-.020	.823
X36	105.7273	81.642	.084	.817

1.7 Uji Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Intensitas	52	36	70	49,13	7,449
Regulasi	52	46	81	62,29	6,960
Valid N (listwise)	52				

1) Analisis Deskriptif Skala Intensitas Bermain *Game Online*

Statistics

kategori

N	Valid	52
	Missing	0

Kategori

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat rendah	12	23,1	23,1	23,1
	rendah	36	69,2	69,2	92,3
	tinggi	4	7,7	7,7	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

a) Analisis Deskriptif Aspek Frekuensi

Statistics

kategori

N	Valid	52
	Missing	0

Kategori

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat rendah	8	15,4	15,4	15,4
	rendah	38	73,1	73,1	88,5
	tinggi	6	11,5	11,5	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

b) Analisis Deskriptif Aspek Lama Waktu

Statistics

kategori

N	Valid	52
	Missing	0

Kategori

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat rendah	17	32,7	32,7	32,7
	rendah	31	59,6	59,6	92,3
	Tinggi	4	7,7	7,7	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

c) Mean Empiris

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Lama	52	14	29	1016	19,54	3,573
Frekuensi	52	21	41	1539	29,60	4,799
Valid N (listwise)	52					

2) Analisis Deskriptif Skala Regulasi Emosi

Statistics

kategori

N	Valid	52
	Missing	0

Kategori

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	4	7,7	7,7	7,7
	Tinggi	38	73,1	73,1	80,8
	sangat tinggi	10	19,2	19,2	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

a) Analisis Deskriptif Aspek Memonitor Emosi

Statistics

kategori

N	Valid	52
	Missing	0

Kategori

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	7	13,5	13,5	13,5
	Tinggi	40	76,9	76,9	90,4
	sangat tinggi	5	9,6	9,6	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

b) Analisis Deskriptif Aspek Mengevaluasi Emosi

Statistics

kategori

N	Valid	52
	Missing	0

		kategori			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	5	9,6	9,6	9,6
	Tinggi	33	63,5	63,5	73,1
	sangat tinggi	14	26,9	26,9	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

c) Analisis Deskriptif Aspek Memodifikasi Emosi

Statistics		
kategori		
N	Valid	52
	Missing	0

		kategori			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	9	17,3	17,3	17,3
	Tinggi	31	59,6	59,6	76,9
	sangat tinggi	12	23,1	23,1	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

d) Mean Empiris

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Memonitor	52	16	32	1229	23,63	3,150
Mengevaluasi	52	13	26	1077	20,71	2,899
Memodifikasi	52	14	24	933	17,94	2,396
Valid N (listwise)	52					

1.8 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		52
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5,36184735
Most Extreme Differences	Absolute	,069
	Positive	,069
	Negative	-,036
Test Statistic		,069
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

1.9 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Variabel Intensitas-Regulasi

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,492	1	102	,485

ANOVA

Variabel Intensitas-Regulasi

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	4498,615	1	4498,615	86,565	,000
Within Groups	5300,731	102	51,968		
Total	9799,346	103			

1.10 Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regulasi * Intensitas	Between Groups	(Combined)	1638,87 3	25	65,555	2,049	,037
		Linearity	1004,45 3	1	1004,453	31,397	,000
		Deviation from Linearity	634,420	24	26,434	,826	,679
	Within Groups		831,800	26	31,992		
Total			2470,67 3	51			

1.11 Uji Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	91,561	5,058		18,104	0,000
Intensitas	-0,596	0,102	-0,638	-5,853	0,000

a. Dependent Variable: Regulasi

1.12 Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,638 ^a	,407	,395	5,415

a. Predictors: (Constant), Intensitas

3.12 Tabel Uji T

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	91,561	5,058		18,104	,000
Intensitas	-0,596	,102	-0,638	-5,853	,000

a. Dependent Variable: Regulasi

Lampiran V :

DOKUMENTASI PENELITIAN



Kelas X A



Kelas X C



Kelas X D



Kelas X E



Kelas X F



Kelas X G



Mushola



Koperasi



Alat olahraga



Perpustakaan



UKS



Parkiran



Lampiran VI :

5.1 SK Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM
Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3253939; Faksimile (0511) 3274492;
Website: ftk.uin-antasari.ac.id; E-mail: bkpi@uin-antasari.ac.id

Nomor 431/Un.14/III.1.w/PP.00.9/11/2023

Lamp : -

Hal : Perubahan Judul Skripsi

Keapda Yth.

Sdr (i) Mahrita

NIM. 200101060586

Mahasiswa Jurusan BKPI

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Berdasarkan usulan dari Dosen Pembimbing Skripsi tentang perubahan Judul Skripsi, demikian pula setelah kami mengadakan penelitian dan peninjauan seperlunya terhadap Proposal Skripsi Sdr (i), dengan ini kami menyatakan dapat menyetujui judul skripsi Sdr (i) yang semula berbunyi: **Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Kemampuan Mengelola Emosi Peserta Didik Di MAN 3 Banjarmasin**

Berubah menjadi: **Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Regulasi Emosi Peserta Didik Di MAN 3 Banjarmasin**

Menunjuk :

1. Ibu Mufida Istati, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing Konten dan Metodologi.
1. Ibu Mufida Istati, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing Bahasa dan Teknik Penulisan

Demikian agar Sdr (i) segewra menghubungi pembimbing unuk konsultasi selanjutnya.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

Banjarmasin, 24 November 20 23

Ketua,,

Drs. Raihanatul Jannah, M.Pd
NIP 196912011994032005



5.2 Berita Acara Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM
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

SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Hari/Tanggal : Rabu, 12 Juli 2023
Judul Proposal Skripsi : Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Kemampuan Mengelola Emosi Peserta Didik Di MAN 3 Banjarmasin
Nama Penyaji/NIM : Mahrita/200101060586
Dosen pembimbing : Mufida Istati, M.Pd
Ruang Seminar : Gedung C lokal 2.11
Alamat Rumah : Jl. Simpang Dharma Budi No.120
Penanggap Utama : Siska
Penanggap Umum : 1. Wakhida Sabilla Rahma
2. Muhammad Fauzi
3. Muhammad Hafiz

Pembimbing,  Mufida Istati, M.Pd	Banjarmasin, Rabu 12 Juli 2023 Moderator  Pratiwi Agustina Putri Lestari
---	---

Catatan:

1. Blangko ditanda tangani oleh Pembimbing dan Moderator sewaktu kegiatan seminar dilaksanakan.
2. Blanko ini segera diserahkan ke **Prodi** setelah kegiatan seminar dilaksanakan.

5.3 Catatan Seminar Proposal



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

CATATAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

- | | |
|---------------------------|--|
| 1. Nama Mahasiswa | : Mahrita |
| 2. N I M | : 200101060586 |
| 3. Program Studi | : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam |
| 4. Judul Proposal Skripsi | : Dampak Prnggunaan <i>Game Online</i> Terhadap Kemampuan Mengelola Emosi Peserta Didik Di MAN 3 Banjarmasin |
| 5. Dosen Pembimbing | : Mufida Istati, M.Pd |
| 6. Catatan Hasil Seminar | : Penulisan skripsi lebih diperhatikan mengenai bahasa pengantahan kata. penggunaan kata lebih di perhatikan. |

NO	Catan/Saran Penanggap	NO	Catatan/Saran Dosen
1.	hal 2, tidak perlu di buat ul proposal	1.	Bahasa latar belakang kurang limitah. di setiap katanya.
2.	bagian latar belakang ayat mengenai judul.	2.	Sumber- sumber hal 2 paragraf 2. kategori untuk bermain game perjamannya.
3.	Definisi operasi awal di ganti definisi istilah.	3.	katagornya lebih di cantumkan
4.	signifikan kuantiti, kualiti kegunaan	4.	Pentingnya Bk meneliti ini
5.	foot note lebih di perhatikan	5.	fokus penelitian di tambah
6.	teknik pengumpulan data jenis angket di sebut.	6.	sub fokus penelitian.
7.	Prosedur penelitian di buat.	7.	Sumber dari sumber utama jangan stripi atau jurnal.
8.	Dapus spakinya.	8.	penomoran jangan menggunakan Buat / strip.
9.	Pentingnya / urgensi penelitian, yang hindari dapat memahami dampak dari game online- keterbatasan karena banyak remaja sekarang yg bermain game online.	9.	subjek alla perubahan dari setiap katagori.
10.		10.	

Banjarmasin, Rabu 12 Juli 2023
Moderator,

Pratiwi Agustina Putri Lestari

Catatan:
Lembar seminar ini diisi oleh moderator

5.4 Surat Izin Riset



**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- 1440 /Un.14/III.1/PP.00.9/11/2023
Sifat : Penting
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Hal : Mohon Izin Riset

24 November 2023

Yth. Kepala MAN 3 Banjarmasin
Kota Banjarmasin

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Sehubungan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa (i) dalam rangka penyusunan skripsi, maka dengan ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu agar kiranya berkenan memberikan informasi/data yang diperlukan oleh :

Nama : Mahrita
NIM : 200101060586
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Jalan Simpang Dharma Budi No. 120
No HP : 085849336538

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya yang baik kami ucapkan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Ahmad Muradi

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

5.5 Surat Keterangan Selesai Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANJARMASIN
MADRASAH ALIYAH NEGERI 3 KOTA BANJARMASIN
Jl. Batu Benawa I No.61 Rt. 41 Banjarmasin 70117
E-mail : mantigabjm554642@gmail.com Website : <https://man3bjm.sch.id/>
Telp./WA : 08884365828

SURAT KETERANGAN

Nomor :0045 /Ma.17.01-3 / PP.00.6 /01/ 2024

Berdasarkan surat dari Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Banjarmasin, dengan nomor : B-2087/Kk.17.01-2/PP.00.09/11/2023 pada tanggal 30 November 2023, hal : Persetujuan izin An. Mahrita

Maka yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. Hj. Nana Mairi, M.Pd
NIP : 19650504 199403 2 004
Jabatan : Kepala Madrasah
Unit Kerja : MAN 3 Banjarmasin

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Mahrita
Nomor Pokok Mahasiswa : 200101060586
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Telah selesai melakukan Penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banjarmasin, terhitung mulai tanggal 22 November s.d 24 Januari 2024, dengan judul:

“PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP REGULASI EMOSI PESERTA DIDIK DIMAN 3 BANJARMASIN”

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 24 Januari 2024
Kepala MAN 3 Banjarmasin,



5.6 Lampiran Catatan Konsul

**BUKU KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA : Mahrita
NIM : 200101060586
PROGRAM STUDI : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
TANGGAL SURAT :
PENETAPAN :
BIMBINGAN SKRIPSI :
TANGGAL SEMINAR : 12 Juli 2023
PROPOSAL :
DOSEN PEMBIMBING : Mufida Istati, M.Pd
SKRIPSI :
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Regulasi Emosi Peserta Didik Di MTsN 3 Banjarmasin











UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

BANJARMASIN

TAHUN 2022/1443 H

Ke	Tanggal	Catatan Konsultasi	Tanda Tangan
1	Jumat 10/11/2023	<ul style="list-style-type: none"> - Berknaan penulisan ayat dan tafsirnya. - mengenai hasil angket observasi. - + observasi lapangan (memantau pada saat menggunakan game online) - Teknis riset - Pertanyaan riset - penggambaran saat wawancara. - perbedaan kudi - kuantitatif mengenai Judul - membuat pedoman. 	
2	Senin 20/11/2023	<ul style="list-style-type: none"> - Mengkonsultasikan Angket - Karena salah satu angket diambil dari penelitian pada mahasiswa, sehingga diperlukan uji coba angket - Perbaiki kalimat pada pernyataan dalam angket. - Teori disamakan di bab 2 - memfixkan judul yg spesifik. - metode penelitian. 	
3	Rabu 10/01/2024	<ul style="list-style-type: none"> - Mengkembalikan hasil uji coba angket, baik uji validasi maupun uji reliabilitas. - angket yg gugur dihapus, dan yg valid dihitung lagi uji reliabilitasnya. - Perbaiki kalimat yang masih rancu. - memperjelas alur penelitian & prosedur penelitian. 	
4	Rabu 17/01/2024	<ul style="list-style-type: none"> - Mengkembalikan uji reliabilitas setelah item tidak valid dihapuskan. - Prosedur penyebaran angket dengan google form. - mengkonsultasikan rumusan masalah - Lanjut penelitian. 	

5	Kamis 1/2/2024	<ul style="list-style-type: none"> - Ayat dan tafsir, cari yang sesuai dengan judul. - Rumusan masalah pakai kata kunci. - kata skripsi & penelitian terdahulu diubah menjadi penelitian. - Sampel penelitian, sebanyak responden yg mengisi karena pakai purposive sampling. - Di BAB III ditambahkan rating scale/ skoring 	
6	Kamis 15/2/2024	<ul style="list-style-type: none"> - Bab IV Revisi dan lanjutkan Bab V Cover, lamp. dll 	
7	Kamis 29/2/2024	<ul style="list-style-type: none"> BAB IV Pembahasan - temuan hasil dulu - teori - latar belakang di awal dengan bahasa sendiri - uji Homogenitas 	
8	Senin 1/3/2024	<ul style="list-style-type: none"> Siapkan ujian. 	

Daftar Riwayat Hidup

1. Nama Lengkap : Mahrita
2. NIM : 200101060586
3. Tempat dan Tanggal Lahir : Binuang, 28 Maret 2002
4. Kebangsaan : Indonesia
5. Alamat : Desa Ayanipura Blok J No.28 Rt.09
Rw.03 Kec. Binuang Kab. Tapin,
Kalimantan Selatan
6. Nomor HP : 085849336538
7. Alamat Email : mahrita283@gmail.com
8. Pengalaman Organisasi/kerja:
 - a. Ukm olahraga UIN Antasari Banjarmasin
 - b. Panitia “Paman Birin Cup” Bola Voli tingkat SMA/SMK/MA sederajat se-Kalsel 14-17 Desember 2021.
 - c. Panitia “Paman Birin Cup” Bola Voli tingkat SMA/SMK/MA sederajat se-Kalsel Februari 2023.
 - d. Panitia “Festival Bola Voli FORKOPIMDA Paman Birin Cup” 19-21 Desember 2023
9. Prestasi Akademik : -
10. Prestasi Non Akademik :
 - a. Juara 3 Voli putri Porseni FTK tahun 2021
 - b. Juara 1 Voli putri Porseni Universitas tahun 2021
 - c. Juara 2 Voli putri Rektor cup III UIN Antasari Banjarmasin 2023
11. Daftar Karya Ilmiah : -