

LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Surat Keterangan Izin Meneliti



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE (UMPAR) FAKULTAS AGAMA ISLAM (FAI)

Kampus I : Jalan Muhammadiyah No. 8 Telp. (0421) 21608 Parepare
Kampus II : Jl. Jend. A. Yani Km. 6 Telp. (0421) 22757 Fax. (0421) 25524 Parepare
Email : fai_umpar@yahoo.com

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 061/FAI-II.3.AU/F/2024
Lampiran : -
Hal : Permohonan Surat Keterangan Izin Meneliti

Kepada Yth,
Ketua LPPM Universitas Muhammadiyah Parepare
Di,-
Tempat

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare menerangkan bahwa:

Nama : Rahmania
NIM : 220250044
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Agama Islam

Adalah mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare yang bermaksud untuk melakukan Observasi dan Pengambilan Data dalam rangka Penyusunan Skripsi dengan judul **"Pengaruh Game Mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Muhammadiyah Parepare."**

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu untuk memberikan Surat Keterangan Izin Meneliti kepada mahasiswa tersebut.

Demikian permohonan kami, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.
Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Parepare, 13 Rajab 1445 H
25 Januari 2024 M

a.n. Dekan
Wakil Dekan I.



Dr. Sumadin, M.Pd.I.
NBM. 1037 444

Tembusan disampaikan kepada yth:

1. Rektor UMPAR
2. Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
3. Yang bersangkutan
4. Arsip

Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Meneliti



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (RESEARCH INSTITUTE AND COMMUNITY SERVICES)

Alamat : Gedung F3.19 Kampus II UMPAR, Jl. Jend. Ahmad Yani KM. 6 Kota Parepare, Kode Pos 91113, e-mail : lppm@umpar.ac.id

بسم الله الرحمن الرحيم

Nomor : 0117/LPPM/II.3.AU/IP/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth
Walikota Parepare
(Cq. Kepala Dinas DPMPTSP Kota Parepare)
di-

Tempat

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Muhammadiyah Parepare, menerangkan bahwa:

Nama : Rahmania
NIM : 220 250 044
Fakultas/Prodi : Agama Islam/Pendidikan Agama Islam

Adalah Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Parepare yang bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Game Mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah Parepare**”.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian kepada Mahasiswa tersebut selama 2 (dua) Bulan terhitung mulai tanggal 1 Februari – 1 April 2024 di **SMP Muhammadiyah Parepare**.

Atas Perhatian dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Parepare, 26 Januari 2024

Ketua

Dr. Iradhatullah Rahim, M.P.
NIDN. 0926117601

Tembusan Yth.

1. Ketua BPH UMPAR
2. Wakil Rektor I UMPAR
3. Wakil Rektor III UMPAR
4. Dekan Fakultas Agama Islam UMPAR
5. Sdri. Rahmania

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian

		SRN IP0000090
PEMERINTAH KOTA PAREPARE DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU <i>Jl. Bandar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmpstp@pareparekota.go.id</i>		
<u>REKOMENDASI PENELITIAN</u> Nomor : 90/IP/DPM-PTSP/2/2024		
Dasar : 1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian. 3. Peraturan Walikota Parepare No. 23 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu. Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu : M E N G I Z I N K A N KEPADA : RAHMANIAH NAMA : UNIVERSITAS/ LEMBAGA : UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ALAMAT : CEMPAE PAREPARE UNTUK : melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut : JUDUL PENELITIAN : PENGARUH GAME MOBILE LEGEND TERHADAP SIKAP BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP MUHAMMADIYAH PAREPARE LOKASI PENELITIAN : SMP MUHAMMADIYAH PAREPARE LAMA PENELITIAN : 05 Februari 2024 s.d 01 April 2024 a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan Dikeluarkan di: Parepare Pada Tanggal : 07 Februari 2024 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA PAREPARE  Hj. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM Pembinu Tk. 1 (IV/b) NIP. 19741013 200604 2 019 Biaya : Rp. 0.00		

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
- Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSrE**
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPSTP Kota Parepare (scan QRCode)



Balai
Sertifikasi
Elektronik



Lampiran 4. Lembar Angket Penelitian

Nama : Muhammad Al mu fadhul
 Kelas : 9.2
 Jenis Kelamin : Laki-Laki

ANGKET PENELITIAN

PENGARUH GAME MOBILE LEGEND TERHADAP SIKAP BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP MUHAMMADIYAH PAREPARE

I. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden terlebih dahulu sebelum melangkah ke pertanyaan (identitas asli).
2. Angket terdiri dari 30 butir pertanyaan dengan 5 butir pilihan jawaban
3. Bacalah dengan teliti pertanyaan dan angket/kuesioner dibawah ini sebelum menjawab.
4. Pilihlah salah satu jawaban dengan cara memberi tanda check (✓) pada pilihan yang sesuai.
5. Jawablah semua butir pertanyaan dengan sejujurnya sesuai dengan keadaan yang anda alami.
 Berikut ini di sajikan pernyataan dengan lima kategori pilihan :
 SS = Sangat setuju (Skor = 5)
 S = Setuju (Skor = 4)
 RR = Ragu-ragu (Skor = 3)
 TS = Tidak setuju (Skor = 2)
 STS = Sangat tidak setuju (Skor = 1)
6. Selamat mengerjakan dan terima kasih

1. Angket/kuesioner Pengaruh game Mobile Legend (Variabel X)

No.	PERNYATAAN	Kriteria Pernyataan					
		SS	S	RR	TS	STS	
1.	Saya sering menggunakan game mobile legend		✓				4
2.	Saya bermain game mobile legend untuk mengisi waktu istirahat dikelas	✓					5
3.	Saya bermain game mobile legend lebih dari 3 jam sehari			✓			3
4.	Saya pernah merasa kesal saat bermain game mobile legend		✓				4
5.	Saya selalu bermain game mobile legend sampai larut malam	✓					5
6.	Saya menyempatkan diri untuk bermain game mobile legend sebelum tidur		✓				4
7.	Saya merasa jadwal tidur berkurang ketika bermain game mobile legend		✓				4
8.	Saya merasa dengan bermain game mobile legend semakin menambah banyak teman	✓					5
9.	Saya merasa kecanduan atau sulit untuk berhenti bermain game mobile legend		✓				4
10.	Saya merasa sulit untuk mengontrol waktu bermain game mobile legend		✓				4
11.	Saya merasa game tidak mengganggu waktu belajar saya			✓			3

12.	Saya selalu mengerjakan tugas sekolah terlebih dahulu daripada bermain game mobile legend			✓		
13.	Dengan game mobile legend membuat saya malas belajar				✓	
14.	Ketika pelajaran sudah dimulai saya menaaktifkan game mobile legend		✓			
15.	Saya lebih mementingkan game daripada belajar			✓		

3
2
4
3

2. Angket/kuesioner Sikap belajar peserta didik (Variabel Y)

No.	PERNYATAAN	Kriteria Pernyataan				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya antusias dalam mengikuti mata pelajaran		✓			
2.	Saya jenuh dalam mengikuti mata pelajaran			✓		
3.	Saya menerima saran dari guru dengan baik		✓			
4.	Saya cepat tanggap terhadap apa yang diperintahkan oleh guru		✓			
5.	Saya melaksanakan segala peraturan yang diberikan oleh guru			✓		
6.	Saya menjalihkan kerja sama dengan teman dalam setiap menyelesaikan tugas-tugas sekolah	✓				
7.	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi yang disampaikan		✓			
8.	Saya acuh tak acuh mendengarkan saat guru menjelaskan materi yang disampaikan			✓		
9.	Saya mendiskusikan tentang masalah belajar dengan guru		✓			
10.	Saya antusias dalam menyampaikan pendapat saat proses pembelajaran berlangsung		✓			
11.	Saya antusias dalam mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru		✓			
12.	Saya lebih suka bermain dari pada mengulang-ulang kembali materi pembelajaran yang telah dipelajari			✓		
13.	Saya kesulitan menjawab pertanyaan dari guru			✓		
14.	Saya antusias untuk mengikuti materi pembelajaran di pertemuan selanjutnya		✓			
15.	Saya lebih senang belajar dari pada bermain		✓			

4
3
4
4
3
5
4
3
4
4
4
3
3
4
4

Lampiran 5. Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

Pedoman wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam

Pukul : 11.27 – Selesai
Nama : Ibu Meilani, S.P
Tempat : SMP Muhammadiyah Parepare
Tanggal : 26 Juni 2024

1. Bagaimana pemahaman Bapak/Ibu tentang Game Mobile Legend di SMP Muhammadiyah Parepare?
2. Apakah Bapak/Ibu memperhatikan siswa yang sering bermain game? Bagaimana bapak/Ibu mengetahuinya?
3. Menurut pemahaman Bapak/Ibu, Berapa banyak siswa di kelas yang aktif bermain game?
4. Bagaimana pengaruh bermain game terhadap sikap siswa di dalam kelas? (Misalnya : perhatian, keaktifan, interaksi dengan teman, dll)
5. Apakah Bapak/Ibu melihat perubahan dalam perilaku siswa yang sering bermain game dibandingkan dengan yang tidak? Dan apa perbedaannya?
6. Apakah peserta didik yang sering bermain game memiliki kesulitan dalam mengikuti pelajaran atau menyelesaikan tugas-tugas sekolah?
7. Bagaimana Bapak/Ibu menangani peserta didik yang menunjukkan pengaruh negatif dari bermain game Mobile Legend?

Lampiran 6. Dokumentasi Izin Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah Parepare



Lampiran 7. Dokumentasi Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Muhammadiyah Parepare



Lampiran 8. Dokumentasi Pengisian Angket



Lampiran 9. Dokumentasi Wawancara Guru



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Rahmaniah, lahir di Cempae, Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 01 Desember 2002 dari pasangan bapak A. Akmal dan ibu Hasma sebagai anak Bungsu. Penulis memiliki 3 saudara yaitu M.Rijal B.Akmal dan Muhammad Sabir.

Penulis mengawali pendidikan formalnya di Taman Kanak-kanak (TK) DARMAWANITA Ralla pada tahun 2007-2008, kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar (SD) di UPTD SD Negeri 93 Barru pada tahun 2008-2014, kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Mts At-taufiq Lisu pada tahun 2014-2017, kemudian melanjutkan Pendidikan Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 5 Barru pada tahun 2017-2020. Pada tahun 2020 penulis mendaftarkan diri dan diterima mengikuti perkuliahan di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare. Pada tahun 2022, penulis mengikuti salah satu program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yaitu Kampus Mengajar yang diselenggarakan oleh Kemendikbudristek dan ditempatkan di UPT SD Negeri 21 Barru, Kec. Barru, Kab. Barru selama 2 bulan. Pada tahun 2024 penulis menyelesaikan studi dengan skripsi yang berjudul “Pengaruh Game Mobile Legend terhadap Sikap Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah Parepare”.

Selama menyandang status sebagai mahasiswa, penulis pernah menjabat kepengurusan di Pimpinan Komisariat Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah Ibnu Taimiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare (PIKOM IMM IBNU TAIMIYAH FAI UM Parepare), dan UKM Tapak Suci Cabang UMPAR.