

UJI VALIDITAS *GAME ONLINE* TAHAP II

Nomor Item	$r_{\text{tabel}}$	$r_{\text{hitung}}$	Keterangan
1	0,279	0,839	VALID
2	0,279	0,730	VALID
3	0,279	0,803	VALID
4	0,279	0,823	VALID
5	0,279	0,731	VALID
6	0,279	0,801	VALID
7	0,279	0,806	VALID
8	0,279	0,861	VALID
9	0,279	0,847	VALID
10	0,279	0,835	VALID
11	0,279	0,835	VALID
12	0,279	0,859	VALID
13	0,279	0,838	VALID
14	0,279	0,884	VALID
15	0,279	0,789	VALID
16	0,279	0,851	VALID
17	0,279	0,865	VALID
18	0,279	0,861	VALID
19	0,279	0,821	VALID
20	0,279	0,842	VALID
21	0,279	0,853	VALID
22	0,279	0,838	VALID

UJI VALIDITAS MOTIVASI BELAJAR TAHAP II

Nomor Item	$r_{\text{tabel}}$	$r_{\text{hitung}}$	Keterangan
1	0,279	0,777	VALID
2	0,279	0,845	VALID
3	0,279	0,810	VALID
4	0,279	0,851	VALID
5	0,279	0,767	VALID
6	0,279	0,875	VALID
7	0,279	0,907	VALID
8	0,279	0,794	VALID
9	0,279	0,689	VALID
10	0,279	0,768	VALID
11	0,279	0,780	VALID
12	0,279	0,798	VALID
13	0,279	0,825	VALID
14	0,279	0,851	VALID
15	0,279	0,767	VALID
16	0,279	0,875	VALID

17	0,279	0,907	VALID
18	0,279	0,794	VALID

Kisi- kisi insrumen variabel *game online* tahap II

<b>Indikator soal</b>	<b>favorebel</b>	<b>Unfavorebel</b>	<b>jumlah</b>
Intensitas bermain	1,5,14,20	6,11,18,19,21	9
Waktu bermain	3,7,8,16	12,15	6
Yang digemari	4,9,10,13,17,22	2,	7

Tabel 3.4

Kisi-kisi instrumen variabel motivasi belajar tahap II

<b>Indikator soal</b>	<b>Favorebel</b>	<b>unfavorebel</b>	<b>jumlah</b>
Teguh dalam menghadapi tugas	1,4	3,6,	4
Ulet menghadapi kesulitan	7	,9	2
Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	2,5,8,	10	4
Lebih senang bekerja mandiri		12	1
Senang mencari dan memecahkan masalah masalah soal-soal	11, 13,17	15,16	5
Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	14	18	2

PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA MUHAMADIYAH 7 YOGYAKARTA

NAMA :

KELAS :

SEKOLAH :

Angket Game Online

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya suka bermain game online mobile legend				
2	Saya bingung dengan cara bermain mobile legend				
3	Saya selalu menghabiskan waktu hanya untuk bermain mobile legend				
4	Saya bergabung dalam komunitas mobile legend yang saya gemari				
5	Saya lebih memilih mobile legend dari pada mengerjakan tugas				
6	Permainan game online sangat membosankan				
7	Saya setiap hari selalu bermain mobile legend				
8	Saya rela berlama-lama didepan handphone untuk bermain mobile legend				
9	Saya suka mengidolakan hero favorit saya dalam mobile legend				
10	Mobile legend merupakan game yang menyenangkan				
11	Saya suka memakai uang saku untuk bermaain game online				
12	Bermain mobile legend akan membuat waktu terbuang sia-sia				
13	Saya suka bercerita kepada temen sebaya tentang mobile legend				
14	Saya bermain mobile legend agar tidak ketinggalan temen-temen lainnya				
15	Saya tidak pernah berlama-lama di depan handpone untuk bermain mobile legend				
16	Saya merasa ada yang kurang ketika sehari tidak bermain mobile legend				
17	Saya selalu mencari sesuatu yang baru mengenai mobile legend				
18	Saya tidak terlalu mengerti tentang mobile legend				
19	Saya tidak penah paham tentang strategi bermain mobile legend				
20	Saya suka menonton ketika teman saya bermain mobile legend				
21	Bermain mobile legend selalu mebuat saya pusing				
22	Saya selalu ingin mengulang mobile legend meskipun saya sering kalah				

Angket Motivasi Belajar

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Setiap ada tugas dari guru saya langsung mengerjakannya				
2	Sebelum mempelajari materi saya belajar dulu di rumah				
3	Saya tidak mengerjakan tugas apabila teman-teman tidak				

	mengerjakan tugas				
4	Setiap ada PR dari guru saya langsung mengerjakannya				
5	Selain membaca buku pelajaran saya juga membaca buku lain yang berkaitan dengan pelajaran di perpustakaan				
6	Saya malas mengerjakan tugas dari guru				
7	Saya akan terus berusaha mengerjakan soal yang sulit				
8	Saya bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pelajaran				
9	Saya akan mencontek teman apabila guru memberikan soal yang sulit				
10	Saya malas bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pelajaran				
11	Saya mengerjakan soal di buku paket walaupun tidak ada tugas dari guru				
12	Saya tidak mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru tanpa bantuan dari teman				
13	Saya senang mencari soal-soal di internet				
14	Saya belajar dengan tekun agar mampu menggapai cita-cita saya				
15	Saya hanya menjawab soal yang mudah saja				
16	Apabila tidak mengerjakan PR maka saya tidak perlu mengulang pelajaran di rumah				
17	Saya menggunakan waktu luang untuk belajar				
18	Saya malas belajar tapi saya ingin menggapai cita-cita				



# 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 : 012/A.3-II/PAI-UMY/I/2018  
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	: Indrianto
Nomor Mahasiswa	: 20140720184
Jurusan/Program Studi	: Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi	: PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA MUHAMMADIYAH 7 YOGYAKARTA.

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.

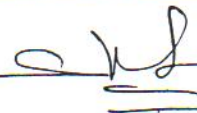
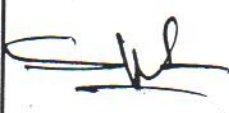
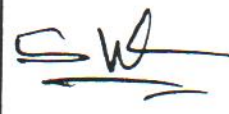

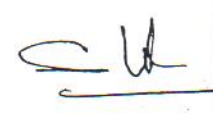
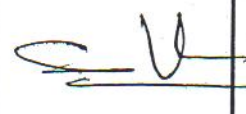
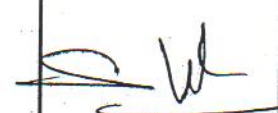
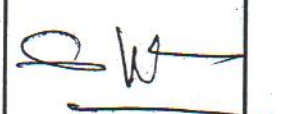
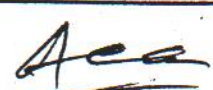
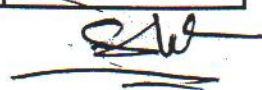
*Wassalamu'alaikum wr. Wb.*

Yogyakarta, 25 Januari 2018

a.n Dekan,  
Ka. Prodi/Jurusan PAI,

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

## CATATAN BIMBINGAN SKRIPSI

BIMBINGAN KE :	HARI/TANGGAL	CATATAN PEMBIMBING	PARAF PEMBIMBING
1.	Senin 7-5-18	Bimbingan tentang Indikator - Game Online Mobile Legend. - Motivasi Belajar.	
2.	Senin 23/7-18.	Bimbingan tentang Angket 1. Angket yang tidak Valid Harganya didelet saja 2. Cek Keterperubahan Indikator dan Item	
3.	Jumat 4/8-2018	Bimbingan Skripsi BAB IV - Perbahasan - Analisis Data	
4.	Jumat 27/4-2018.	Bimbingan Setelah Seminar. - tata tulis - Latar Belakang Masalah	
5.	Kamis 9/8-2018	Bimbingan Bab IV - Revisi Bab IV	
6.	Sabtu 11/8-2018	Bab Perbahasan - Kurang Perbahasan Rumusan Masalah NO 1,2. - Konsisten dan tata tulis - Kurang Berbicara di Bab IV	
7.	Senin 13/8-2018	Bab ke V - Kesimpulan - tata tulis di bab IV - lebih diperjelas Bab kesimpulannya	
8.	Selasa 14/8-2018	- Halaman Formalitas - Kesimpulan - Daftar Gambar / tabel - Turnitin	
9.	18/8 2018		

## KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

1. NAMA : Indrianto
2. NOMOR POKOK MAHASISWA : 20140720104
3. JURUSAN : Pendidikan Agama Islam
4. JUDUL SKRIPSI : Pengaruh kecanduan  
Game Online Mobile Legend  
Terhadap Motivasi Belajar  
Siswa SMA Muhammadiyah 7  
Yogyakarta
5. TANGGAL MENGAJUKAN SKRIPSI : 25 Januari 2018
6. TANGGAL SEMINAR PROPOSAL : Rabu 18 April 2018
7. SELESAI MENULIS SKRIPSI : 14 Agustus 2018
8. TANGGAL MUNAQASYAH : .....
9. PEMBIMBING : Dr. Moh Saesuddin M.Pd
10. KETERANGAN : .....



**PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH  
MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH KOTA YOGYAKARTA  
SMA MUHAMMADIYAH 7 YOGYAKARTA**

STATUS TERAKREDITASI "A"

NPSN: 20404174

SK Nomor: 21.01/BAP-SM/TU/XII/2013 Tanggal 21 Desember 2013

Alamat: Jl. Kapt. P. Tendean No. 41 Yogyakarta, Kode Pos 55252, Telp. (0274)373801, 411246, 378726, Fax. (0274)378726

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 093/III.4.AU.307/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Berkah Beno Widodo, S.Pd.  
NBM : 819171  
Jabatan : Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta

Menerangkan bahwa :

Nama : Indriyanto  
NIM : 20140720184  
Fakultas/Prodi : FAI/Pendidikan Agama Islam  
Universitas : Universitas Muhammadiyah Yogyakarta  
Waktu : Agustus 2018  
Tempat : SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta

Telah melakukan observasi/penelitian/pengumpulan data dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "**Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Motivasi Belajar Siswa**".

Demikian harap dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 9 Agustus 2018  
Kepala Sekolah,  
  
Berkah Beno Widodo, S.Pd.  
NBM: 819.171





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

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

**IZIN PENELITIAN/SKRIPSI/OBSERVASI/TESIS/DISERTASI**

No. : 547/REK/III.4/F/2018

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

No. : 254/C6.3/PAI-UMY/IV/2018

Tgl. 25 Juli 2018

Perihal : **Surat Izin Penelitian**

dan berdasar Putusan Sidang Majelis Dikdasmen PDM Kota Yogyakarta, hari **Senin** tanggal **24 Dzulqo'dah 1439 H**, bertepatan tanggal **06 Agustus 2018** yang salah satu agenda sidangnya membahas pemberian izin penelitian/praktek kerja/observasi, maka dengan ini kami memberikan **izin** kepada:

Nama Terang : **INDRIANTO**

NIM. **20140720184**

Pekerjaan : Mahasiswa pada **prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta**

Alamat : **Jl. Lingkar Selatan, Tamantirto, Kasihan, Bantul, Yogyakarta**

Pembimbing : **Dr. Moh. Samsudin, M.Pd**

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

Judul : **PENGARUH GAME ~~INLINA~~ MOBILE LEGEND TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA ~~ONLINE~~**

Lokasi : **SMA Muhammadiyah 7 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/tertempat.
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 BERLAKU3 (TIGA) BULAN :**

**07-08-2018 sampai dengan 07-11-2018**

Tanda tangan Pemegang Izin,

**Indrianto**

Yogyakarta, 07 Agustus 2018

Ketua,

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

Sekretaris,

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

Tembusan:

1. PDM Kota Yogyakarta
2. Dekan FAI UMY
3. Kepala SMA Muh. 7 Yk