

الملاحق

A. Daftar lampiran 1

1. M S L

Pertanyaan	Jawaban
Sejak kapan bermain game online?	Bermain sejak tahun 2020
berpa jam main game dalam sehari?	4 Jam
Apakah game d jadikan rutinitas kegiatan atau hanya sekedar hiburan?	Saya lebih mengutamakan tugas kuliah, namun ketika saya sudah mulai jenuh dengan
Bagaimana mengatur waktu antara bermain game dan tugas kuliah?	tugas maka mulailah saya jadikan game sebagai sarana refreshing saja.
Apakah ada pengaruh dan dampak terhadap hasil belajar atau fisik?	Kalau untuk saya pribadi alhamdulillah game tidak berdampak negatif terhadap hasil belajar saya
Hal positif apa yang di peroleh selama bermain game?	Hal positif yang saya dapatkan yaitu bisa mengurangi rasa jenuh dan rasa lelah saya ketika melaksanakan aktifitas dan menambah mufrodad baru.

2. AI

Pertanyaan	Jawaban
Sejak kapan bermain game online?	Bermain game online Sejak 2015
berpa jam main game dalam sehari?	Kurang lebih sekitar 2 jam .
Apakah game d jadikan rutinitas kegiatan atau hanya sekedar hiburan?	Bermain game online sekedar hiburan Patokannya klw tugas belum selesai tidak boleh main game dulu
Bagaimana mengatur waktu antara bermain game dan tugas kuliah?	Saya bermain game 2-3 ronde ,dalam setiap ronde kurang lebih 20 menit. Terkadang jadi malas olah raga. Tapi hasil belajar tidak terlalu terganggu

Apakah ada pengaruh dan dampak terhadap belajar bahasa arab ???	Yang paling menonjol itu bahasa. Karena semenjak main <i>game online</i> ada beberapa bahasa yg saya rasa bisa lancar saya gunakan. Karena kita mendapat kalimat baru seperti tank pembunuh , kemudian kelompok , masih banyak lainnya yang tidak mungkin saya sebut semua.
---	---

3. M.A.A

Pertanyaan	Jawaban
Sejak kapan bermain game online?	Bermain sejak 2017
berapa jam main game dalam sehari?	2-3 jam
Apakah game d jadikan rutinitas kegiatan atau hanya sekedar hiburan?	Game hanya sebagai hiburan dan media belajar untuk menambah kosa kata baru.
Bagaimana mengatur waktu antara bermain game dan tugas kuliah? Apakah ada pengaruh dan dampak terhadap hasil belajar atau fisik?	Biasanya kalau terlalu lama bermain game, mata terasa lelah. Hal positif yang diperoleh seperti dapat menghilangkan rasa stres dan menambah kalimat baru dalam bahasa arab.karena saya ubah bahasa game dalam bahasa arab.

3. Nama : M.K

Pertanyaan	Jawaban
Sejak kapan bermain game online?	Saya bermain game online sejak 2015,
berapa jam main game dalam sehari?	Kurang lebih 1 jam sampai 2 jam
Apakah game d jadikan rutinitas atau hanya sekedar hiburan?	Tidak juga game sebagai hiburan dan menambah kosa kata bahasa arab karena di ubah bahasa game dalam bahasa arab.
Bagaimana mengatur waktu antara bermain game dan tugas kuliah?	Cara membaginya menurut saya <i>simple</i> , saya pribadi mengerjakan tugas kuliah dulu atau mengerjakan tugas kuliah langsung dan bermain <i>game</i> saat malam hari di jam 10 malam ke atas

Apakah ada pengaruh dan dampak terhadap hasil belajar atau fisik?	Sedangkan dampak buruk kepada orang yang tidak bisa membagi waktunya dengan baik akan menjadikan dia orang yang gampang stress dan pemarah di akibatkan pikiran yang acak-acak. Dan hal positif adalah dapat menghasilkan dan merasa senang
---	---

4. Nama : A. R

Pertanyaan	Jawaban
Sejak kapan bermain game online?	Bermain game sejak 2022
berapa jam main game dalam sehari?	3 jam
Apakah game d jadikan rutinitas kegiatan atau hanya sekedar hiburan?	Main game hanya di waktu malam. Sekedar hiburan
Bagaimana mengatur waktu antara bermain game dan tugas kuliah?	Mengurangi stres dari tugas tugas kuliah yang banyak

5. Nama : A.F

Pertanyaan	Jawaban
Sejak kapan bermain game online?	Bermain sejak tahun 2019
berapa jam main game dalam sehari?	Sekedar hiburan saja
Apakah game d jadikan rutinitas kegiatan atau hanya sekedar hiburan?	Saya terkadang bermain game ketika malam hari dan jika ada tugas kuliah maka saya akan menyelesaikan tugas dahulu
Bagaimana mengatur waktu antara bermain game dan tugas kuliah?	Alhamdulillah hingga saat ini tidak ada yang di alami dari bermain game, dampak positifnya sya merasa senang setelah bermain game.

ب. التوثيق



التوثيق مع المخبرين



التوثيق مع المخبرين



التوثيق مع المخبرين



التوثيق مع المخبرين



التوثيق مع المخبرين



التوثيق مع المخبرين



التوثيق مع المخبرين



التوثيق مع المخبرين



مثال على عرض لعبة عربية. يمكن تنزيله عبر



مثال على عرض لعبة عربية. يمكن تنزيله عبر

ملفات https://drive.google.com/file/d/1M-OGRYgCRXC۶KKw۱۳LskF_nP۱/view?usp=sharing



مثال على عرض لعبة عربية. يمكن تنزيله عبر

ملفات https://drive.google.com/file/d/1M-OGRYgCRXC۶KKw۱۳LskF_nP۱/view?usp=sharing



مثال على عرض لعبة عربية. يمكن تنزيله عبر

ملفات https://drive.google.com/file/d/1M-OGRYgCRXC۶KKw۱۲LskF_nP/view?usp=sharing



مثال على عرض لعبة عربية. يمكن تنزيله عبر

ملفات https://drive.google.com/file/d/1M-OGRYgCRXC۶KKw۱۲LskF_nP/view?usp=sharing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KENDARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Sultan Qaimuddin No. 17 Danga-Kota Kendari
Telp. (0401) 3192091 Fax. (0401) 3193710
Website: <http://www.iainkendari.ac.id>

Nomor : 2908/In.23/PT/TL.00/08/2022
Lampiran : Proposal Penelitian
Perihal : *Izin Penelitian*

09 Agustus 2022

Yth. Kepala Balitbang Provinsi Sulawesi Tenggara

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa sebagai syarat penyelesaian studi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari, maka dimohon berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami:

Nama : Muhajir
NIM : 15010102015
Prog. Studi : Pendidikan Bahasa Arab/PBA
Alamat : Jl. Sultan Qaimuddin Kendari
Pembimbing I : Dr. Abbas S.Ag, MA
Pembimbing II : Abdul Aziz, S.Pd.I, M.S.I

Untuk melakukan penelitian serta pengumpulan data di IAIN Kendari dengan judul skripsi:

"Analisis Dampak Game Online terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab di Kampus IAIN Kendari"

Demikian kami sampaikan, atas kejasannya yang baik diucapkan terima kasih.

Muhajir

Tembusan:

1. Ketua LPPM IAIN Kendari
2. Ketua Prodi PBA FATIK IAIN Kendari

Uti Padilma Tertibah dan Ilmu Keguruan
Kerendahan Hati yang Menumbuhkan Tenaga Pendidik dan Kependidikan
yang Berkualitas, Berprestasi dan Berwawasan Transdisipliner Tahun 2025.

شهادة تصريح إجراء بحث موجهة الى وكالة البحث والتطوير (BALITBANG)

**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI TENGGARA**
BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
Jl. Mayjend S. Parman No. 03 Kendari 93121
Website : balitbang sulawesitenggara prov.go.id Email: badan litbang sultra01@gmail.com

Kendari, 12, Agustus 2022

Kepada
Yth. Rektor IAIN Kendari
Di -
KENDARI

Nomor : 070/ 2915 / 1111 /2022
Sifat : -
Lampiran : -
Perihal : IZIN PENELITIAN.

Berdasarkan Surat Dekan FTIK IAIN Kendari Nomor: 2908/In.23/FT/TL.00/08/2022 tanggal, 09 Agustus 2022 perihal tersebut diatas, Mahasiswa dibawah ini:

Nama : MUHAJIR
NIM : 18010102015
Prog. Studi : PBA
Pekerjaan : Mahasiswa
Lokasi Penelitian : IAIN Kendari

Bermaksud untuk Melakukan Penelitian/Pengambilan Data di Daerah/Sesuai Lokasi diatas, dalam rangka penyusunan KTI/Skripsi/Tesis/Disertasi, dengan judul :

"ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA ARAB DI KAMPUS IAIN KENDARI".

Yang akan dilaksanakan dari tanggal : 12 Agustus 2022 sampai selesai.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan :

1. Senantiasa menjaga keamanan dan ketertiban serta mentaati perundang-undangan yang berlaku.
2. Tidak mengadakan kegiatan lain yang bertentangan dengan rencana semula.
3. Dalam setiap kegiatan dilapangan agar pihak Peneliti senantiasa koordinasi dengan Pemerintah setempat.
4. Wajib menghormati adat Istiadat yang berlaku di daerah setempat.
5. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Gubernur Sulawesi Tenggara Cq. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Provinsi Sulawesi Tenggara.
6. Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Demikian surat Izin Penelitian diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

an. GUBERNUR SULAWESI TENGGARA
KEPALA BADAN PENELITIAN & PENGEMBANGAN
PROV. SULAWESI TENGGARA


Dra. Hj. ISMA, M.Si
Pembina Utama Madya, Gol. IV/d
Nip/ 19660306 198603 2 016

T e m b u s a n :
1. Gubernur Sulawesi Tenggara (sebagai laporan) di Kendari,
2. Dekan FTIK IAIN Kendari di Kendari;
3. Ketua Prodi PBA FTIK IAIN Kendari di Kendari;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.

خطاب تصريح بحث من وكالة البحث والتطوير (BALITBANG)