



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Judul :

**GAME PEMBELAJARAN TAMAN PENDIDIKAN
AL-QUR'AN (TPQ) PERUMAHAN GREEN HOUSE
BERBASIS APLIKASI DESKTOP MENGGUNAKAN ADOBE
ANIMATED**

SKRIPSI

NIDHAL FALAH

1807431011

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2022



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nidhal Falah
NIM : 1807431011
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer / Teknik
Multimedia Digital
Judul skripsi : Game pembelajaran Taman Pendidikan Al-
Qur'an (TPQ) perumahan Green House
berbasis aplikasi desktop menggunakan Adobe
Animated

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bekasi, 15 Desember 2022

Yang membuat pernyataan

Materai Rp 10.000,-

Nidhal Falah

1807431011

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Nidhal Falah
NIM : 1807431011
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul skripsi : Game pembelajaran Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) perumahan Green House berbasis aplikasi desktop menggunakan Adobe Animated

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari, Tanggal, Bulan, Tahun dan dinyatakan LULUS.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Iwan Sonjaya, ST.MT. ()
Penguji I : ()
Penguji II : ()
Penguji III : ()

Mengetahui,

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua

Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP.197908032003122003



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena atas nikmat dan karunia-Nya, penulis dapat sampai di titik ini dan berkesempatan menyelesaikan laporan skripsi ini. Laporan skripsi ini menjadi salah satu syarat kelulusan penulis untuk mencapai gelar Diploma 4 di Politeknik Negeri Jakarta. Dalam membuat laporan Praktik Kerja Lapangan ini penulis tidak sendiri dan dibantu oleh banyak pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom., selaku ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer;
2. Bapak Iwan Sonjaya S.T.M.T., selaku dosen pembimbing, yang telah membimbing dan meluangkan waktunya untuk mengarahkan penulis;
3. Orang tua dan adik-adik penulis yang telah memberi dukungan moral ataupun materilnya selama ini.
4. Teman-teman penulis yang telah mendukung dan mendampingi penulis dalam setiap kegiatan.

Penulis berharap Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas segala kebaikan semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.

Bekasi, 15 Desember 2022

Nidhal Falah

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nidhal Falah
NIM : 1807431011
Jurusan/Program : T. Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia
Studi : Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan , menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Game pembelajaran Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) perumahan Green House berbasis aplikasi desktop menggunakan Adobe Animated

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bekasi, 15 Desember 2022

Yang membuat pernyataan

Materai Rp 10.000,-

(Nidhal Falah)

NIM. 1807431011



Game pembelajaran Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) perumahan Green House berbasis aplikasi desktop menggunakan Adobe Animated

Abstrak

Anak-anak di TPQ Green House merasa bosan dengan metode yang diajarkan dengan panduan buku Iqra yang monoton membaca dan menghafal. Berdasarkan masalah di atas, peneliti mencoba untuk membuat sebuah aplikasi sebagai sarana pembelajaran untuk mempelajari materi tentang belajar Iqra bagi anak TPQ Green House berbasis aplikasi desktop. Aplikasi ini berisi materi tentang pengenalan huruf Hijaiyah, dan cara membaca huruf Hijaiyah. Hasil dari penelitian ini adalah Media pembelajaran berbasis aplikasi desktop menggunakan Adobe Animated.

Kata kunci: 2D Animasi, Game Edukasi 2D, Game Quisoner 2D, Game Al-Qur'an untuk anak

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Daftar Isi

SRAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
SRAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPEMINTINGAN AKADEMIS.....	v
<i>Asrak</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang.....	1
1. Perumusan Masalah.....	2
1. Batasan Masalah.....	3
1. Tujuan dan Manfaat.....	3
1. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 User Flow	5
2.2 Multimedia Interaktif.....	5
2.3 Media Pembelajaran	6
2.3.1 Manfaat Media Pembelajaran.....	6
2.4 Animasi	7
2.5 Desain.....	9
2.6 Aplikasi Desktop	9
2.7 Game Edukasi.....	9
BAB III PERENCANAAN DAN REALISASI	10
3.1 Deskripsi Aplikasi Pembelajaran	10
3.1.1 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data.....	10
3.2 Flow Penggunaan Game Pembelajaran	12
3.3 Tahapan Penelitian.....	13
3.4 Flow Pengguna Game Pembelajaran	13
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAAN	14
4.1 Analisis Kebutuhan.....	14
4.2 Desain Aplikasi	15
4.3 Storyboard Animasi	15
4.4 Pengumpulan Material.....	16
4.5 Pembuatan Aplikasi dan Interaksi	17
4.5.1 Pembuatan Aplikasi di Adobe Animated.....	17
4.5.2 Tampilan Aplikasi	18
4.6 Pengujian	19

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





4.1	Deskripsi Pengujian.....	19
4.2	Prosedur Pengujian.....	19
4.3	Data Hasil Pengujian.....	21
4.3.1	Hasil Alpha Testing Aplikasi.....	22
4.3.2	Hasil Alpha Testing Interaksi dan Simulasi.....	22
4.3.3	Hasil Beta Testing.....	22
4.3.4	Hasil Beta Testing Oleh Ahli Aplikasi.....	24
4.2	Analisis Data / Evaluasi Pengujian.....	28
B	B V PENUTUP.....	30
5	Simpulan.....	30
5	Saran.....	30
D	FTAR PUSTAKA.....	31

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaipesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh pengajar atau fasilitator atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi. Penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada siswa saat ini, masih menggunakan alat bantu mengajar seperti buku. Hal ini menjadikan siswa kurang tertarik dan merasa bosan ketika menyerap pelajaran, sehingga memberikan efek malas belajar (Peneliti, 2013).

Dan hal ini sangat jauh dari tujuan utama pembelajaran untuk mencetak peserta didik yang berkualitas. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit (Bovee, 1997).

Game edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam memberikan pengajaran yang berupa permainan dengan tujuan untuk memicu daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik. Pengertian ini tentu saja mengidentifikasi bahwa game edukasi bertujuan untuk menunjang proses belajar mengajar dengan kegiatan yang menyenangkan dan lebih kreatif. (Handriyantini (2009))

Aplikasi desktop adalah program perangkat lunak yang dapat dijalankan pada komputer secara standalone untuk melakukan tugas tertentu oleh and-user.

Beberapa aplikasi desktop seperti word editor dan media player digunakan untuk melakukan tugas yang berbeda sementara yang lain seperti aplikasi game dikembangkan murni untuk hiburan. Saat membeli komputer atau laptop, ada sekumpulan aplikasi yang sudah terpasang di desktop. Aplikasi juga dapat di-download dan di-install langsung dari Internet atau dibeli dari vendor perangkat lunak.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Berdasarkan masalah diatas peneliti mencoba untuk membuat sebuah aplikasi sebagai sarana pembelajaran untuk mempelajari materi tentang belajar Iqra bagi anak TPQ Green House berbasis aplikasi desktop. Aplikasi ini berisi materi tentang pengenalan huruf Hijaiyah, dan cara membaca huruf Hijaiyah.

Guru-guru di TPQ Green House, mengatakan bahwa untuk saat ini anak anak TPQ merasa bosan dengan metode yang diajarkan dengan panduan buku Iqra yang monoton membaca dan menghafal.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka skripsi ini akan membahas tentang bagaimana cara membuat Game pembelajaran taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) perumahan Green House berbasis aplikasi desktop menggunakan Adobe Animated yang terdiri dari ;

- game cara membaca huruf Hijaiyah
- game tebak gambar huruf Hijaiyah
- latihan soal huruf Hijaiyah.



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan, maka batasan masalah yang ada adalah sebagai berikut:

- a. Pembuatan flow penggunaan program pembelajaran Taman Pendidikan Al-Qur'an perumahan Green House.
- b. Pembuatan game pembelajaran Taman Pendidikan Al-Qur'an perumahan Green House.
- c. Pembuatan desain program pembelajaran Taman Pendidikan Al-Qur'an perumahan Green House

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk menciptakan sebuah game pembelajaran Taman Pendidikan Al-Qur'an perumahan Green House untuk mendukung proses pembelajaran pembelajaran Taman Pendidikan Al-Qur'an perumahan Green House secara digital. Dan manfaat dari pengerjaan skripsi ini:

- a. Membantu anak TPQ dan pengajar dalam melakukan pembelajaran Taman Pendidikan Al-Qur'an perumahan Green House.
- b. Memberikan anak TPQ dan pengajar sebuah media pendukung dalam proses belajar mengajar.

1.5 Sistematika Penulisan

Penelitian ini berbentuk propopsal skripsi yang terdiri atas 4 bagian yaitu BAB I Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. BAB II Tinjauan Pustaka yang menerangkan definisi definisi serta pendapat pada penelitian dari buku. BAB III Perencanaan dan Realisasi yang menerangkan

tentang perancangan dan realisasi dari penelitian, tahapan penelitian, objek penelitian, model / framework yang digunakan, teknik pengumpulan dan analisis data, jadwal pelaksanaan penelitian, dan rincian biaya penelitian. BAB IV Hasil dan Pembahasan seperti Analisis data, story board, dan tampilan game.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah dicapai dalam skripsi ini, terdapat beberapa kesimpulan:

1. Penelitian telah berhasil mengimplementasikan konsep aplikasi dan simulasi audio berbasis media interaktif menjadi media pembelajaran Iqro 1, sesuai dengan rancangan, desain, *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat dengan menggunakan *software* Adobe Animated sebagai *software* untuk pengembangan aplikasi
2. Berdasarkan Alpha Testing, oleh penulis yang dilakukan pengujian terhadap penerapan media interaktif yang telah dibuat ke dalam adobe animated, dapat disimpulkan bahwa hasil perancangan media tersebut sudah dapat berjalan baik di dalam aplikasi dan juga sesuai dengan konsep yang telah dirancang.
3. Berdasarkan Beta Testing kepada anak anak TPQ Green House, mengatakan media interaktif yang dibuat sudah ditampilkan dan di coba dengan baik dan mudah dimengerti oleh anak.

5.2 Saran

Berdasarkan dari penelitian yang sudah dilakukan, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai masukan atau saran untuk penelitian selanjutnya, diantaranya:

1. Meningkatkan interaksi dalam aplikasi dengan banyak fitur dan UI yang lebih menarik
2. Materi untuk Iqro bisa di tambah lebih banyak agar bisa di pahami lebih oleh anak
3. UI model di perbanyak dan di perbagus agar media interaktif ini lebih menarik untuk di gunakan oleh anak



DAFTAR PUSTAKA

2011. Petunjuk Teknis Penyelenggaraan PAUD Berbasis Taman Pendidikan Al-Quran (PAUD-TPQ). Jakarta : Direktorat Pembinaan PAUD.
2009. Materi Bermain, Bercerita, dan Bernyanyi. Materi Training Guru TPA. Karanganyar : BADKO
2011. <http://sosseres.blogspot.com/2011/02/menyembuhkan-krisispercaya-diri.html>, diakses 16 November 2012)
2010. <http://edukasi.kompasiana.com/2011/06/11/pendidikan-karakterberbasis-taman-ndidikan-al-quran-tpatpq/>, diakses 16 November 2012)
2010. <http://gushafizh.blogspot.com/2010/10/standar-kurikulum-tamanpendidikan.html>, diakses 16 November 2012)
- Abdullah, Fikri.2012. Islamic Public Speaking : A Powerfull Secret for Powerful Moslem. Solo: Tinta Medina.
- Agustian, Ari Ginanjar. 2008. Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual ESQ. Jakarta: Penerbit Arga
- Al-Quran dan Terjemahnya. 2005. Bandung:CV. J-Art
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta:PT. Asdi Mahasatya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian suatu pendekatan Praktek (edisi revisi). Jakarta: PT Rineka cipta.
- AryGunawan.2010,<http://mangunbudiyanto.wordpress.com/2010/10/19/pedomanpenyelenggaraan-taman-pendidikan-al-qur%E2%80%99an/>, diakses 16 November 2012)
- Budiyono. 2009. Statistika untuk Penelitian Jilid 2. Surakarta :UNS Press Darajat, Zakiah. 2006. Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta:Bumi Aksara
- Gymnastiar, Abdullah. 2005. Mengatasi Minder. Bandung : Khas MQ Ita'. 2006. Buah dari Rasa Percaya Diri Sendiri. Majalah Al-Mar'ah Edisi Januari. Gemolong : Mar'ah Sholihah
- Khamidah, Ika Kurniawati. 2009. Hubungan Antara Motivasi Berprestasi dan Kepercayaan Diri dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa FISIPUNS. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Surakarta : Fakultas Kedokteran UNS.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

