

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT
BELAJAR MEMBACA AL-QUR'AN PADA SISWA
DI SMP ISLAM AL-AZHAR 52
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI



ALDES HIDAYATTULLAH
NIM:2111210103

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
TAHUN 2025/1446 H**

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT
BELAJAR MEMBACA AL-QUR'AN PADA SISWA DI
SMP ISLAM AL-AZHAR 52 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar sarjana pendidikan(S.Pd)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2025/1446 H**



**MENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telp (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aldes Hidayattullah

Nim : 2111210103

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Membaca Al-qur’an Pada Siswa Di Smp Islam Al-Azhar 52 Kota Bengkulu”** adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Agustus 2025

Yang Menyatakan,


Aldes Hidayattullah
NIM. 2111210103



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *"Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Membaca Al-qur'an Pada Siswa Di Smp Islam Al-Azhar 52 Kota Bengkulu"* yang di susun oleh : **Aldes Hidayattullah NIM. 2111210103** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu Pada Hari Jum'at, tanggal 15 Agustus 2025 dan dinyatakan LULUS memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana (S.Pd) dalam Bidang Pendidikan Agama Islam.

Ketua

Prof. Dr. Edi Ansyah, M.Pd. :
NIDN. 2001077002

Sekretaris

Randi, M.Pd. :
NIP. 198806122023211030

Penguji I

Dr. Asmara Yumarni, M.Pd. :
NIP. 19710827200512003

Penguji II

Dr. Adi Saputra, M.Pd. :
NIP. 198102212009011013

Bengkulu, 01-09-2025

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. H. Mus Mulvadi, M.Pd.
NIP. 197005142000031004





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Aldes Hidayattullah

NIM : 2111210103

Kepada

**Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno
Bengkulu**

Di Bengkulu

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya,
maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr.

Nama : Aldes Hidayattullah

NIM : 2111210103

**Judul : Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar
Membaca Al-qur'an pada Siswa Di Smp Islam Al-Azhar
52 Kota Bengkulu**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah
skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama
Islam. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

Dr. H. Mus Mulyadi, M. Pd
NIP. 197005142000031004

Bengkulu, 01-09-2025

Pembimbing II

Dr. Adi Sarutra, M. Pd
NIP. 198102212009011013



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan pembimbing II menyatakan skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Aldes Hidayattullah

NIM : 2111210103

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Jurusan : Tarbiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul **"Pengaruh Game Online Terhadap Minat**

Belajar Membaca Al-qur'an pada Siswa Di Smp Islam Al-Azhar 52

Kota Bengkulu" telah dibimbing, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan

saran Pembimbing I dan Pembimbing II. Oleh karena itu, skripsi tersebut

sudah memenuhi persyaratan ujian munaqosyah.

Bengkulu, 01-09-2025

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Mus Mulyadi, M. Pd

NIP. 197005142000031004

Dr. Adi Saputra, M. Pd

NIP. 198102212009011013



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PERSETUJUAN SKRIPSI

Pembimbing I dan pembimbing II menyatakan skripsi yang ditulis oleh:

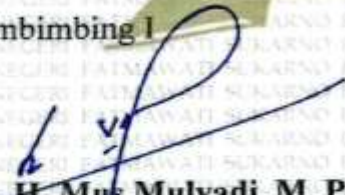
Nama : Aldes Hidayattullah
NIM : 2111210103
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris
Judul : Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar
Membaca Al-qur'an pada Siswa Di Smp Islam Al-
Azhar 52 Kota Bengkulu

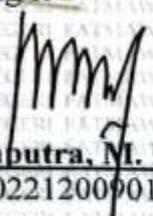
Dinyatakan telah dibimbing, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan
saran Pembimbing I dan Pembimbing II. Oleh karena itu, mahasiswa tersebut
dinyatakan layak untuk mengikuti Munaqosah pada program studi PAI
Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu.

Bengkulu, 01-09-2025

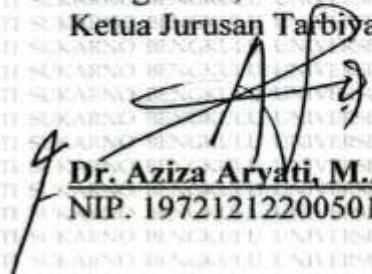
Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. H. Mus Mulyadi, M. Pd
NIP. 197005142000031004


Dr. Adi Saputra, M. Pd
NIP. 198102212009011013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Tarbiyah


Dr. Aziza Aryati, M. Ag.
NIP. 197212122005012007

MOTTO

**“Bukan karena mampu, tapi karena Allah SWT
memampukan”**

*Segala pencapaian termasuk tersusunnya skripsi ini bukanlah
hasil dari kekuatan, kecerdasan, atau usaha pribadi semata.
Melainkan karena pertolongan Allah SWT yang memberikan
kekuatan, kesabaran, dan kelapangan dalam setiap prosesnya.*

(Aldes Hidayattullah)

“Motivasi Tanpa Eksekusi Hanya Halusinasi”



PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur dihaturkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan karunia-Nya, sehingga penulisan ini dapat diselesai dengan baik dan tepat. Dengan rasa bangga, karya ini, penulis persembahkan kepada:

1. Yang utama dari segalanya sujud syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan serta kekuatan kepada penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
2. Cinta pertama dan panutanku, ayahanda Edialsyah. Beliau memang tidak sempat merasakan Pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau bekerja keras serta mendidik, memberi motivasi, memberikan dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai sarjana.
3. Pintu surgaku, Ibunda Yarmaini. Beliau sangat berperan penting dalam proses menyelesaikan program studi saya, beliau juga tidak sempat merasakan Pendidikan dibangku perkuliahan, namun beliau tidak henti memberi semangat, serta do'a yang selalu mengiringi langkah penulis sehingga bisa menyelesaikan program studi sampai selesai.
4. Adikku tercinta M Eldi Rahmecha dan M Eldo Rahmecha. Terimakasih atas dukungan serta telah memberikan doa dan kasih sayang yang luar biasa.

5. Aldes Hidayattullah (Penulis). Terimakasih banyak sudah bertahan sampai detik ini, sudah berusaha menahan sabar, ego, tetap semangat dan tidak putus asa atas pencapaian dalam menyelesaikan Tugas Akhir meskipun banyak hal-hal yang membuat putus asa disaat proses menyelesaikan pencapaian ini.
6. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M. Pd, selaku dosen pembimbing 1 yang selalu memberikan bimbingan, motivasi, arahan dorongan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Bapak Dr. Adi Saputra, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan kritikan dan saran konstruktif demi kesempurnaan penulisan dan penyusunan proposal hingga skripsi.
8. Teman Seperjuanganku Fernando Ramos, Nur Aisa, S.Pd yang selalu memeberi penulis dukungan dan semangat sampai dititik ini, baik suka maupun duka telah dilalui bersama, tetap searah ya walaupun tak sedarah.
9. Teman-teman Pendidikan Agama Islam angkatan 2021 khususnya teman-teman Kelas E yang telah memberikan pengalaman dan warna selama menjalani perkuliahan Dosen Fakultas Tarbiyah dan Tadris yang tidak dapat penuh disebut satu persatu, karena telah memberikan banyak ilmu dan masukan kepada penulis.

10. Kepada agamaku dan almamater tercinta Universitas Islam
Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga saran dan kritik yang membangun penulis harapkan untuk dapat memperbaiki skripsi ini. Harapan penulis, semoga penyusunan skripsi ini dapat membantu mahasiswa dalam penyusunan skripsi ini.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



ABSTRAK

Aldes Hidayattullah, NIM : 2111210103, Skripsi : Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Membaca AL-qur'an Pada Siswa Di SMP Islam Al-azhar 52 Kota Bengkulu, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Dan Tadris, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Pembimbing 1. Dr. Mus Mulyadi, M. Pd, Pembimbing 2. Dr. Adi Saputra, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap minat belajar membaca Al-Qur'an pada siswa kelas VIII di SMP Islam Al-Azhar 52 Kota Bengkulu. Fenomena pesatnya perkembangan teknologi, khususnya hiburan digital seperti game online, telah berdampak signifikan terhadap kebiasaan dan minat belajar siswa, termasuk aspek keagamaan seperti membaca Al-Qur'an. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode *ex post facto*, di mana peneliti tidak mengendalikan variabel bebas secara langsung karena sudah terjadi dalam kehidupan siswa. Data dikumpulkan melalui angket kepada 62 siswa kelas VIII yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Analisis data menggunakan IBM SPSS Statistics 25. Hasil penelitian menunjukkan hubungan negatif antara intensitas bermain game online dan minat belajar membaca Al-Qur'an. Uji regresi linier sederhana menghasilkan signifikansi $< 0,005$ dengan koefisien regresi 0,348. Koefisien determinasi menunjukkan game online berkontribusi 13,1% terhadap minat belajar membaca Al-Qur'an, sementara 86,9% dipengaruhi variabel eksternal seperti lingkungan keluarga, guru, metode pembelajaran, akses sumber belajar, teknologi, dan game online, yang dapat memengaruhi cara siswa mengembangkan keterampilan sosialnya. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh signifikan antara game online dan minat belajar membaca Al-Qur'an. Siswa yang sering bermain game cenderung memiliki minat rendah terhadap pembelajaran Al-Qur'an. Oleh karena itu, pengawasan dan pengarahan dari orang tua dan pendidik diperlukan untuk mengarahkan penggunaan teknologi secara bijak.

Kata Kunci: Game Online, Minat Belajar, Membaca Al-Qur'an, Siswa SMP, Pendidikan Islam.



ABSTRAK

Aldes Hidayattullah, NIM: 2111210103, Thesis: The Influence of Online Games on the Interest in Learning to Read the Qur'an in Students at SMP Islam Al-Azhar 52, Bengkulu City", Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Tadris, Fatmawati Sukarno State Islamic University Bengkulu, Advisor 1. Dr. Mus Mulyadi, M. Pd, Advisor 2. Dr. Adi Saputra, M.Pd

This study aims to determine the effect of online games on the interest in learning to read the Qur'an in grade VIII students at SMP Islam Al-Azhar 52 Bengkulu City. The phenomenon of rapid technological developments, especially digital entertainment such as online games, has had a significant impact on students' learning habits and interests, including religious aspects such as reading the Qur'an. This study uses a quantitative descriptive approach with the ex post facto method, where researchers do not control the independent variables directly because they have occurred in students' lives. Data were collected through questionnaires to 62 grade VIII students who had undergone validity and reliability tests. Data analysis used IBM SPSS Statistics 25. The results showed a negative relationship between the intensity of playing online games and interest in learning to read the Qur'an. The simple linear regression test produced a significance of <0.005 with a regression coefficient of 0.348. The coefficient of determination shows that online games contribute 13.1% to the interest in learning to read the Qur'an, while 86.9% is influenced by external variables such as family environment, teachers, learning methods, access to learning resources, technology, and online games, which can affect how students develop their social skills. It can be concluded that there is a significant influence between online games and interest in learning to read the Qur'an. Students who often play games tend to have low interest in learning the Qur'an. Therefore, supervision and direction from parents and educators are needed to direct the use of technology wisely.

Keywords: *Online Games, Learning Interest, Reading the Qur'an, Junior High School Students, Islamic Education.*



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warohmatulahi Wabarokatuh,

Alhamdulillah, segala puji dan syukur saya ucapkan kepada ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul: “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Membaca Al-Qur’an Pada Siswa Di Smp Islam Al-Azhar 52 Kota Bengkulu”.

Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Baginda Rasulullah SAW. Peneliti menyadari bahwa Skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak. untuk itu penulis menghanturkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. KH Zulkarnain Dali, M.Pd, Selaku Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M. Pd, Selaku Dekan Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, sekaligus selaku pembimbing 1, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi yang tiada henti kepada penulis selama proses penelitian dan penyusunan skripsi ini. Segala nasihat dan saran yang diberikan sangat berarti dalam memperbaiki kualitas penelitian ini beserta stafnya yang mendorong keberhasilan penulis

3. Ibu Dr. Azizah Aryati, M.Ag, Selaku Ketua Jurusan Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu
4. Bapak Adi Saputra, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, selaku pembimbing II yang telah dengan sabar memberikan dukungan, kritik, dan masukan yang konstruktif, baik dalam proses penyusunan konsep awal penelitian maupun pada saat revisi. Tanpa bimbingan yang diberikan, penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan lancar
5. Bapak Hengki Satrisno, M. Pd selaku Koordinator Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu
6. Pimpinan dan Staf Smp Islam Al-Azhar 52 Kota Bengkulu yang telah memberi izin penulis untuk mengadakan penelitian
7. Perpustakaan Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah memberikan izin akses dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini
8. Orang Tua Penulis, dan Saudara-saudaraku yang dengan penuh kasih sayang, dukungan moral, serta doa yang tiada henti selalu memberikan semangat dan kekuatan dalam menghadapi setiap tantangan yang ada. Tanpa mereka, penulis tidak akan mampu mencapai titik ini.

Meskipun telah berusaha sebaik mungkin dalam penelitian ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, pendidikan, dan praktik pembelajaran di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala senantiasa memberkahi setiap usaha dan amal kita. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi dunia pendidikan dan bagi peningkatan nilai-nilai toleransi di kalangan generasi muda.

Wassalamualaikum Warohmatulahi Wabarokatuh.

Bengkulu, Mei 2025

Aldes Hidayattullah

NIM. 2111210103

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN PEMBIMBING.....	v
PERSETUJUAN.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR.....	xv
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Kegunaan Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Deskripsi Konseptual	17
1. Game online.....	17
a. Pengertian Game Online	17
b. Jenis-Jenis Game Online	20

c. Dampak Game Online	22
d. Indikator Game Online	25
2. Minat Belajar	26
a. Pengertian Minat Belajar	26
b. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Baca	29
c. Membaca Al-Qur'an	30
d. Tujuan Membaca Al-Qur'an	30
e. Metode Membaca Al-Qur'an	35
f. Al-Qur'an	38
g. Fungsi Al-qur'an	40
h. Pengertian Minat Belajar Membaca Al-Qur'an	42
i. Indicator Minat Belajar Membaca Al-qur'an	45
B. Penelitian yang Relevan	47
C. Kerangka Berpikir	49
D. Asumsi Penelitian	50
E. Hipotesis.....	50
BAB III METODE PENELITIAN	51
A. Pendekatan dan jenis penelitian	51
B. Lokasi dan waktu penelitian	51
C. Desain Penelitian	52
D. Populasi dan Sampel Penelitian	53
E. Definisi Operasional Variabel	54
F. Teknik Pengumpulan Data	56
G. Instrumen Penelitian	58
H. Teknik Analisis Data	64

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL	77
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	77
B. Penyajian Data Hasil Penelitian	108
C. Pembahasan	112
D. Implikasi	116
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	117
A. Kesimpulan	117
B. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
BIODATA DIRI	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu Dan Sekarang	47
Tabel 3.1 Populasi Penelitian	53
Tabel 3.2 Sampel Penelitian	54
Tabel 3.3 Skala Likert	59
Tabel 3.4 kisi-kisi angket Game Online.....	59
Tabel 3.5 kisi-kisi Angket Minat Belajar Membaca Al-quran.....	61
Tabel 3.6 Hasil validitas variabel X.....	67
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Item Angket Variabel X Dengan Spss.....	69
Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Item Angket Variabel Y Dengan Spss.....	70
Tabel 3.9 Hasil Validasi Instrumen Angket Variabel X dan Y.....	71
Tabel 3.10 Hasil Reliabilitas Variabel X dan Y.....	73
Tabel 4.1 Identitas Sekolah	77
Tabel 4.2 Tenaga Pendidik SMP Islam Al Azhar 52 Bengkulu	86
Tabel 4.3 Tenaga Kependidikan	87
Tabel 4.4 Sarana dan Prasarana	107
Tabel 4.5 Hasil Analisis Uji Normalitas SPSS	109
Tabel 4.6 Hasil Analisis Uji Normalitas SPSS	110
Tabel 4.7 Hasil Analisis Uji Normalitas SPSS	111
Tabel 4.8 Hasil Analisis Uji Normalitas SPSS	112

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Krangka Berpikir	49
Bagan. 2 Struktur Organisasi SMP Islam Al Azhar 52 Bengkulu ...	84



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Alat Pengumpulan Data
- Lampiran 2 Analisis Data Penelitian
- Lampiran 3 Hasil Analisis Butir Soal
- Lampiran 4 R-Tabel Product Moment
- Lampiran 5 Dokumentasi
- Lampiran 6 Surat Penunjukkan (SK Pembimbing)
- Lampiran 7 Lembar Seminar Proposal
- Lampiran 8 Nota Pembimbing
- Lampiran 9 Nota Penyeminar
- Lampiran 10 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 11 Surat Balasan Izin Penelitian
- Lampiran 12 Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 13 Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing 1
- Lampiran 14 Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing 2
- Lampiran 15 Hasil Cek Plagiasi