

PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN GAME TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

La Jusu; Sulasri

Email: faiumb.lajusu@gmail.com; sulasri.faiumbfai@gmail.com

Dosen Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Buton

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil pengamatan Peneliti tentang aktivitas bermain *game* siswa MTs Swasta Lapandewa. Aktivitas bermain *game* dimaksud mereka lakukan pada waktu luang diluar jam pembelajaran sekolah dengan menggunakan *gadget* (Hp) mereka. Berdasarkan pada hasil pengamatan tersebut, sehingga menimbulkan pertanyaan pada diri Peneliti bahwa “apakah aktivitas bermain *game* siswa tidak berpengaruh terhadap motivasi belajarnya. Berdasarkan pada hasil pengamatan tersebut sehingga menyebabkan Peneliti untuk mengangkat judul penlitian “Pengaruh Aktivitas Bermain Game terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Swasta Lapandewa Swasta Lapandewa Kabupaten Buton Selatan”. Subyek penelitian adalah siswa Kelas VIII MTs Swasta Lapandewa Swasta Lapandewa Kabupaen Buton Selatan, yang berjumlah 24 orang dan seluruhnya dijadikan sebagai obyek penelitian. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh aktivitas bermain *game* terhadap motivasi belajar siswa Kelas VIII MTs Swasta Lapandewa Kabupaten Buton Selatan”. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah aktivitas bermain *game* siswa tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa Kelas VIII MTs Swasta Lapandewa Kabupaten Buton Selatan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dan metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah menggunakan angket sebagai instrument penelitian. Metode yang digunakan dalam analisis data adalah menggunakan rumus korelasi *product moment* untuk mengetahui pengaruh diantara dua variable penelitian yakni aktivitas bermain *game* dan motivasi belajar siswa. Setelah Peneliti melakukan analisa data, diperoleh hasil dengan nilai “r” sebesar 0,04. Nilai “r” sebesar 0,04 tersebut, jika diinterpretasi analisa data berdasarkan korelasi *Product Moment* (r_{xy}), maka dapat diinterpretasikan bahwa variable X dan variable Y terdapat korelasi, namun korelasinya rendah sehingga diabaikan dan dianggap tidak ada korelasi antara variable X dan variabel Y. Berdasarkan hasil analisa tersebut sehingga dapat disimpulkan bahwa “Tidak ada pengaruh aktivitas bermain *game* terhadap motivasi belajar siswa Kelas VIII MTs Swasta Lapandewa Kabupaten Buton Selatan”.

Kata Kunci: Bermain Game; Motivasi Belajar; Playing games; Motivation to Learn

PENDAHULUAN

Keberadaan *game* sangat mempengaruhi aktivitas keseharian siswa, termasuk siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Swasta (MTsS) Lapandewa Kabupaten Buton Selatan. Dan sebagian siswa MTsS Lapandewa Kabupaten Buton, suka melakukan aktivitas bermain *game*, yang dilakukan pada waktu

luang. Walaupun dilakukan pada waktu luang, namun hal ini dimungkinkan dapat menimbulkan dampak, baik terhadap motivasi maupun terhadap hasil belajarnya.

Untuk mengantisipasi dan mengurangi penggunaan *gadget* (Hp) dan aktivitas bermain *game* pada siswa, Madrasah Tsanawiyah Swasta (MTsS) Lapandewa Kabupaten Buton Selatan memperlakukan aturan bahwa setiap siswa tidak diperkenankan membawa dan menggunakan *gadget* (Hp) ketika berada di sekolah dan jam sekolah, sehingga dengan aturan ini siswa tidak diganggu konsentrasi belajarnya dengan penggunaan *gadget* (Hp) dan aktivitas bermain *game*. Namun di luar jam pembelajaran, guru sangat terbatas dalam mengawasi aktivitas bermain *game* siswa.

Berdasarkan pada deskripsi di atas, sehingga dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: "Bagaimana Pengaruh Aktivitas Bermain Game terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Swasta Lapandewa Kabupaten Buton Selatan".

Game pada prinsipnya merupakan Permainan. *Game* secara umum dapat diartikan sebagai permainan yang dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat atas aktivitas dan rutinitas seseorang. *Game* merupakan permainan yang dapat dilakukan sendiri atau dilakukan secara bersama-sama. Fauzi A, menyebutkan bahwa:

"*Game* merupakan Suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran oleh siapapun dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas".¹

¹ Fauzia A, *Membuat Game Figthing dengan Flash*, (Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2009), h. 18

Aktivitas bermain *game* merupakan aktivitas hiburan dengan maksud untuk menyegarkan pikiran dari kepenatan atas aktivitas keseharian. Dengan demikian, maka aktivitas bermain *game* merupakan suatu yang wajar untuk dilakukan, dengan ketentuan bahwa *game* tersebut tidak menghalangi aktivitas lain yang harus dilakukan, seperti aktivitas belajar bagi siswa.

Bermain *game* secara berlebihan, akan berdampak yang sangat merugikan dan memberi dampak bagi mereka yang menggunakannya. Margaretha menyebutkan bahwa “Dampak negatif bermain *game* meliputi dampak negatif yang bersifat sosial, psikis, dan fisik dari kecanduan bermain *game*”.² Dengan demikian, terdapat dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan *game*, baik dampak yang berkaitan dengan social, psikis, fisik maupun kecanduan yang dirasakan oleh penggunanya.

Siswa setiap saat harus memiliki motivasi belajar. Sumadi Suryabrata menyebutkan, bahwa “Motivasi adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai tujuan”.³ Setiap aktivitas belajar harus didorong oleh motivasi belajar yang memadai, sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang memadai pula.

Beberapa pengertian motivasi belajar sebagaimana dikemukakan oleh para ahli pendidikan, diantaranya:

² Margaretha, S., *Dampak Buruk dan Tips Berhenti dari Kecanduan Bermain Game Online*, Majalah Bahana, diterbitkan April 2008 Vol. 204

³ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Cet.22; Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2015), h. 70

1. Nyanyu Khodijah, mengemukakan bahwa “Motivasi Belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar”.⁴ Pendapat di atas dapat dipahami bahwa motivasi belajar merupakan kondisi psikologis seseorang dimana dari kondisi psikologis tersebut mendorong siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2. Hamzah B. Uno, menjelaskan bahwa

“Motivasi Belajar adalah dorongan internal dan eksternal siswa-siswa yang sedang belajar untuk terjadinya perubahan tingkah laku pada umumnya, yang didukung oleh beberapa indikator atau unsur tertentu”.⁵

Dengan demikian, motivasi belajar merupakan dorongan, baik internal maupun eksternal pada diri siswa sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang didukung oleh indikator dan unsur tertentu.

Sebagaimana yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa motivasi belajar pada prinsipnya merupakan kondisi psikologis siswa yang mendorong siswa bersangkutan melakukan perbuatan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini berarti bahwa seseorang yang melakukan aktivitas belajar, karena adanya motivasi yang timbul dari dalam dirinya. Dengan demikian maka motivasi mempunyai fungsi yang sangat besar terhadap perbuatan belajar. Sardiman AM., mengatakan bahwa: “Terdapat tiga fungsi motivasi yaitu 1) Mendorong manusia untuk berbuat; 2) Menentukan arah perbuatan; 3) Menyeleksi perbuatan”.⁶ Pendapat ini menunjukkan bahwa motivasi merupakan motor

⁴ Nyanyu Khodijah, *Psikologis Pendidikan*, (Cet. IV; Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2017), h. 151

⁵ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, (Cet. IV; Jakarta: PT. Bumi Karsa, 2008), 23

⁶ Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Cet.IV; CV. Rajawali, Jakarta, 1987), h. 85

penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan, motivasi dapat memberikan arah pada kegiatan yang akan dikerjakan. Untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan maka perbuatan apa yang harus dikerjakan haruslah yang serasi dalam rangka pencapaian tujuan secara efektif dan efisien. Disamping itu, Sardiman AM., menyebutkan bahwa: “Fungsi-fungsi lain dari motivasi adalah berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi”.⁷ Motivasi mempunyai peran yang sangat penting dalam belajar. Tanpa motivasi maka perbuatan atau aktivitas belajar tidak akan terjadi. Dengan motivasi siswa menjadi tekun dan bergairah dalam belajarnya, sebab ada tujuan dan sasaran yang hendak dicapai.

Berdasarkan pada arti dan fungsi motivasi sebagaimana di atas, maka motivasi tidak hanya berfungsi sebagai penentu terjadinya suatu aktivitas, tetapi juga menentukan hasil aktivitas itu. Menurut Abdurrahman Abror, bahwa:

“Terdapat 4 fungsi motivasi dalam proses pembelajaran, yaitu :

1. Fungsi membangkitkan (Arousal Function);
2. Fungsi harapan (expectancy function);
3. Fungsi intensif (intensive function);
4. Fungsi disiplin (disciplinari function)”.⁸

Berdasarkan pendapat di atas, Motivasi mempunyai fungsi untuk mendorong, mengarahkan dan menyeleksi perbuatan serta fungsi-fungsi lain dari motivasi yang dapat melahirkan aktivitas belajar siswa, dalam rangka untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

⁷ Ibid., h. 85

⁸ Abdurrahman Abror, *Psikologi Pendidikan*, (Cet, Ke-4, Yogyakarta : PT Tiara Wacana Yogya, 2001), h. 115-116

Motivasi belajar siswa bisa tinggi dan juga bisa rendah. Rendahnya motivasi belajar akan menjadi penyebab rendahnya prestasi belajar siswa. Bagi siswa yang kurang motivasi belajarnya, maka aktivitas yang nampak adalah akan sering bolos dan belajar dikelas menurutnya merupakan beban berat baginya dan cepat menimbulkan rasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini terjadi dan merupakan ciri bahwa yang bersangkutan tidak memiliki motivasi dalam belajar. Bagi siswa yang memiliki motivasi belajar, maka yang bersangkutan akan melakukan aktivitas belajar secara giat, sebab ada tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu motivasi biasanya berkaitan dengan tujuan yang hendak diraihinya. Dengan demikian, maka dapat dikatakan bahwa siswa yang tidak melakukan aktivitas belajar, hal itu berarti bahwa yang bersangkutan tidak memiliki tujuan yang hendak dicapai.

Aktifitas belajar serta hasil belajar seseorang, sangat dipengaruhi oleh faktro-faktor tertentu. Faktor yang mempengaruhi aktifitas dan hasil belajar tersebut, Ngalim Purwanto, menyebutkan bahwa:

“Faktor yang mempengaruhi Aktifitas dan Hasil Belajar adalah:

1. Faktor diri sendiri:
 - a. Tidak memiliki cita-cita yang jelas;
 - b. Tidak percaya diri;
2. Faktor Lingkungan;
3. Faktor Keluarga;
 - a. Harapan orang tua yang terlalu tinggi atau rendah;
 - b. Harapan orang tua yang terlalu rendah membuat harapan untuk anaknya”.⁹

Tiga fakor utama yang menjadi penyebab kurangnya motivasi belajar siswa, yakni faktor pertama adalah faktor yang bersumber dari diri anak sendiri, yakni

⁹Ngalim.Purwanto. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*.(Cet. I; Bandung, Rosda Karya, 1992), h. 255-257

karena tidak memiliki cita-cita yang jelas dan tidak percaya diri. Faktor kedua adalah faktor lingkungan dan faktor ketiga adalah faktor keluarga.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif, data yang diperoleh adalah data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan (skoring).

Setiap penelitian ilmiah, tentu mempunyai subyek penelitian. Adapun subyek dari penelitian ini adalah Siswa Kelas VIII MTs Swasta Lapandewa Kabupaten Buton Selatan yang berjumlah 24 orang, yang terdiri dari Laki-Laki sebanyak 13 orang dan Perempuan sebanyak 11 orang. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik total sampling, sebab subyek penelitiannya kurang dari 100.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data melalui seperangkat pertanyaan yang akan diberikan kepada responden. Angket merupakan sederetan pertanyaan atau pernyataan yang akan diberikan kepada responden untuk dijawab. Angket pada penelitian ini adalah angket tentang aktivitas bermain game siswa, berjumlah 9 item dan angket tentang motivasi belajar siswa, sebanyak 8 item.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, sehingga dalam analisa data Peneliti juga menggunakan analisa kuantitatif. Sedangkan untuk menganalisa data-data kuantitatif, maka teknik analisa data menggunakan metode statistik yang sudah tersedia.¹⁰

¹⁰ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Bisnis*, (Jakarta: PT. Gramedia, 2011), h. 333

Adapun analisa data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Editing, yakni melakukan pemeriksaan terhadap angket yang telah diisi oleh siswa sebagai responden;
2. Scoring, yakni memberikan skor pada angket sesuai dengan tingkatannya;
3. Mencari angka korelasi dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan Rmus:

r_{xy} = Indeks Korelasi “r” product moment

N = Jumlah Populasi

Σxy = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

Σx = Jumlah seluruh skor X

Σy = Jumlah seluruh skor Y

Tabel 1

Interpretasi Analisa Data Berdasarkan Korelasi Product Moment (r_{xy})

Besar “r” Product Moment (r_{xy})	Interpretasi
0,00-0,20	“Variabel X dan Y terdapat korelasi, namun korelasinya sangat rendah sehingga diabaikan dan dianggap tidak ada korelasi antara Variabel X dan Y”.
0,20-0,40	“Korelasi antara Variabel X dan Y terdapat korelasi yang lemah dan rendah”.
0,40-0,70	“Korelasi Variable X dan Y sedang atau cukup”.
0,70-0,90	“Korelasi Variable X dan Y adalah kuat atau tinggi”.
0,90-1,00	“Korelasi Variable X dan Y sangat kuat atau sangat tinggi”.

PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki dua variabel, yakni variable X dan Y. Variabel X dalam penelitian ini adalah aktivitas bermain game siswa. Untuk mengetahui aktivitas bermain game siswa Kelas VIII MTs Swasta Lapandewa, maka Peneliti melakukan pengumpulan data melalui angket penelitian disamping melalui wawancara.

Pada siswa kelas VIII MTs Swasta Lapandewa Kabupaten Buton Selatan diperoleh jumlah siswa sebanyak 24 orang, yang kesemuanya suka bermain *game* pada waktu-waktu tertentu di luar jam pembelajaran sekolah serta setelah penyelesaian tugas-tugas sekolah.

Variabel Y adalah motivasi belajar siswa. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa Kelas VIII MTs Swasta Lapandewa, Peneliti melakukan pengumpulan data juga dengan melalui angket dan juga melalui wawancara. Jika dilihat motivasi belajar siswa Kelas VIII MTs Swasta Lapandewa melalui hasil angket penelitian, dapat diperoleh bahwa siswa rajin masuk sekolah, siswa dapat mengatur waktu belajar dengan kegiatan lain serta siswa memiliki jadwal belajar setiap hari.

Data yang diperoleh dalam penelitian tentang Pengaruh Aktivitas Bermain *Game* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Swasta Lapandewa Kabupaten Buton Selatan, diperoleh melalui angket penelitian. Angket diberikan kepada siswa Kelas VIII MTs Swasta Lapandewa yang berjumlah 24 orang.

Penelitian ini menggunakan angket yang harus diisi oleh responden yang berjumlah 24 orang, dengan angket yang berjumlah 18 item yang mencakup 9 soal untuk pertanyaan variabel X dan 8 soal untuk pertanyaan variabel Y.

Berdasarkan pada angket penelitian diperoleh nilai variabel X yakni aktivitas bermain *game* siswa dan nilai variable Y yakni motivasi belajar siswa, jika pengujian koefisien korelasi menggunakan korelasi *product moment* adalah sebagai berikut:

Tabel 22
Hasil Perhitungan Melalui Korelasi *Product Moment*

Responden	X	Y	X^2	Y^2	XY
1	31	28	961	784	868
2	26	27	676	729	702
3	32	29	1,024	841	928
4	26	32	676	1,024	832
5	26	32	676	1,024	832
6	26	31	676	961	806
7	26	32	676	1,024	832
8	26	32	676	1,024	832
9	26	30	676	900	780
10	27	31	729	961	837
11	30	31	900	961	930
12	27	31	729	961	837
13	28	31	784	961	868
14	27	32	729	1,024	864
15	27	31	729	961	837
16	27	30	729	900	810
17	25	32	625	1,024	800

18	27	31	729	961	837
19	29	31	841	961	899
20	31	31	961	961	961
21	28	32	784	1,024	896
22	28	32	784	1,024	896
23	26	32	676	1,024	832
24	28	30	784	900	840
Σ	660	741	18,230	22,919	20,356

Sumber Data: Analisa Data Angket Penelitian

Berdasarkan pada data tabel di atas, maka untuk mengetahui pengaruh aktivitas bermain *game* terhadap motivasi belajar siswa, maka Peneliti menganalisa data dalam bentuk analisa kuantitatif dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{24(20,356) - (660)(741)}{\sqrt{\{24(18,230) - (660)^2\}\{24(22,919) - (741)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{488,544 - 489,060}{\sqrt{\{437,520 - (435,600)\}\{(550,056) - (549,081)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{488,544 - 489,060}{\sqrt{\{437,520 - (435,600)\}\{(550,056) - (549,081)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{-516}{\sqrt{\{1920\}\{(975)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{-516}{\sqrt{\{1,872,000\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{-516}{1368,2}$$

$$r_{xy} = 0,04$$

Berdasarkan pada hasil perhitungan korelasi *product moment* dapat diketahui bahwa pengaruh antara variabel X yakni aktivitas belajar siswa dengan variabel Y yakni motivasi belajar siswa sebesar 0,04 dalam arah positif. Hal ini berarti bahwa koefisien korelasi sebesar 0,04 sebagaimana di atas jika diinterpretasikan dalam bentuk tabel koefisien korelasi *product moment*, maka antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi, namun korelasi sangat rendah sehingga diabaikan dan dianggap tidak ada korelasi diantara dua variabel penelitian tersebut.

Berdasarkan pada hasil penelitian, dimana data yang Penulis peroleh melalui angket yang diberikan kepada Siswa Kelas VIII MTs Swasta Lapandewa Kabupaten Buton Selatan, yang berjumlah 24 orang sebagai responden, sudah Penulis peroleh.

Setelah data-data yang diperoleh dan dianalisa dapat diketahui bahwa:

1. Siswa suka bermain *game* pada waktu-waktu luang dan ketika tidak ada tugas-tugas yang diberikan oleh guru;
2. Siswa rajin masuk sekolah; siswa rajin belajar; siswa bertanya kepada guru jika tidak memahami materi pembelajaran yang disajikan oleh guru; siswa memiliki jadwal belajar setiap hari;
3. Berdasarkan hasil perhitungan melalui korelasi *product moment* dapat diperoleh bahwa aktivitas bermain game, tidak memberi pengaruh terhadap motivasi belajar siswa Kelas VIII MTs Swasta Lapandewa Kabupaten Buton Selatan. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan uji statistik dengan menggunakan rumus uji “r” diperoleh nilai r hitung sebesar 0,04. Nilai r hitung

ini jika diinterpretasi dengan tabel koefisien korelasi *product moment* pada tabel 1, dapat dikatakan tidak ada korelasi antar variabel X dan variabel Y.

Berdasarkan pada hasil analisa di atas, dapat diketahui bahwa “Aktivitas bermain game siswa Kelas VIII MTs Swasta Lapandewa Kabupaten Buton Selatan, tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa”.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada pembahasan hasil penelitian, maka kesimpulan penelitian ini adalah “aktivitas bermain game pada siswa Kelas VIII MTs Swasta Lapandewa Kabupaten Buton Selatan tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa”.

SARAN-SARAN

Berdasarkan pada pelaksanaan penelitian ini, maka Penulis dapat memberikan saran sebagai implikasi penelitian ini, sebagai berikut:

1. Guru hendaknya tidak bosan-bosan dalam memberikan nasehat kepada siswa termasuk dalam hubungannya dengan penggunaan *game* pada *gadget*.
2. Siswa hendaknya dapat belajar untuk mengurangi aktivitas bermain *game*, sebab walaupun saat belum berpengaruh terhadap motivasi belajarnya, namun tidak menutup kemungkinan dapat berpengaruh terhadap faktor lain, misalnya ekonomi orang tua dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- A. W. Masri, *Fragmenta Psychologi Sosial, Jilid I* (Yogyakarta: yayasan Penerbit IKIP Yogyakarta, 1967)
- Abdurrahman Abror, *Psikologi Pendidikan*, (Cet, Ke-4, Yogyakarta : PT Tiara Wacana Yogya, 2001)
- Fauzia A, *Membuat Game Figthing dengan Flash*, (Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2009)
- Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, (Cet. IV; Jakarta: PT. Bumi Karsa, 2008)
- Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal* (Cet. I; Jakarta: Bumi Aksara, 1990)
- Masri Singarimbun dan Sofian Efendi, *Metode Penelitian Survey*, (Jakarta: PT Pustaka LP3ES, 2009)
- Moh. Nasir, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1986)
- Ngalim.Purwanto. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*.(Cet. I; Bandung, Rosda Karya, 1992)
- Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Cet. IV; Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2017).
- Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Cet.IV; CV. Rajawali, Jakarta, 1987)
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Bisnis*, (Jakarta: PT. Gramedia, 2011)
- Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Cet.22; Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2015).