

Analisis Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar

Nabila Chusna
Madrasah Aliyah Negeri 1 Lamongan
Nabilaaace17@gmail.com

Abstract: *Technological developments make it easier for users to search for or access information sources, especially for students, they will easily get learning material sources and make it easier for them in the learning process. However, excessive use of gadgets can cause problems in the learning process. How does the use of gadgets affect elementary school students' interest in learning. In answering these research questions, the author will use qualitative research, using a descriptive approach, namely describing events or occurrences that occurred during the research in narrative or written form. The thesis statement of this article is that the more often elementary school children play with gadgets, the lower their interest in learning will be. This thesis statement is the same as research by Nikmawatin, Darwin, and Prabu Setiawan Bakar. Which is not the same as Erika and Anggi Maringan H. The results of the research show that elementary school level students' use of gadgets will have positive and negative influences in their learning process. Because when using gadgets, children will be free to develop their imagination. However, the more frequently children use gadgets, the more negative it will affect their interest in learning.*

Keywords: *Gadgets, Interest in Learning, Students*

Abstrak: *Perkembangan teknologi memudahkan penggunaannya dalam mencari atau mengakses sumber informasi terutama bagi peserta didik, mereka akan mudah mendapatkan sumber materi pembelajaran dan memudahkan mereka dalam proses pembelajaran. Akan tetapi penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan masalah dalam proses pembelajarannya. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis intensitas penggunaan gadget terhadap rendahnya minat belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, menggunakan jenis pendekatan deskriptif yaitu mendeskripsikan peristiwa atau kejadian yang terjadi selama penelitian dalam bentuk narasi atau tulisan. Thesis statement artikel ini adalah semakin sering anak-anak Sekolah Dasar bermain gadget, maka akan semakin rendah minat belajarnya. Thesis statement ini sama dengan penelitian Nikmawatin, Darwin, dan Prabu Setiawan Bakar. Yang tidak sama dengan Erika*

dan Anggi Maringan H. Hasil penelitian menunjukkan peserta didik tingkat Sekolah Dasar dalam penggunaan gadget akan menimbulkan pengaruh positif dan negatif dalam proses belajarnya. Karena dalam penggunaan gadget anak akan leluasa mengembangkan imajinasinya. Akan tetapi semakin sering anak menggunakan gadget akan berpengaruh negatif terhadap minat belajarnya.

Kata kunci: *Gadget, Minat Belajar, Peserta Didik*

Pendahuluan

Penggunaan gadget adalah aktivitas atau kegiatan seseorang dalam menggunakan teknologi gadget seperti smarthpone, kamera, dan laptop. Penggunaan gadget dapat diukur dengan melihat intensitas penggunaan dan frekuensi penggunaan gadget dalam sehari. Minat belajar adalah rasa suka dan merasa tertarik serta keingintahuan pada suatu pelajaran yang ditunjukkan dengan partisipasi dan keaktifannya ketika pelajaran berlangsung untuk mencapai tujuannya dan melakukan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Fitriyah, 2013. Dampak pengaruh gadget pada perkembangan anak sangatlah banyak. Dampak yang diberikan dari segi pendidikan terbagi menjadi dua yaitu dampak positif dan negative. Adapun dampak positif dalam penggunaan gadget pada anak yaitu menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi. Sedangkan dampak negative yang ditimbulkan dalam penggunaan gadget yaitu mengganggu kesehatan mata, mengganggu perkembangan anak, mempengaruhi perilaku anak, rawan terhadap tindak kejahatan. Oleh sebab itu untuk dapat mengurangi dampak negative tersebut, maka anak-anak harus dapat meminimalkan waktu dalam menggunakan gadget dan memanfaatkan gadget untuk keperluan belajar dan mencari hal-hal yang positif.

Menurut Fitra, 2018. Gadget memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak-anak. Dari segi psikologis masa anak-anak adalah masa keemasan dimana anak-anak mengetahui apa yang belum diketahui. Jika masa anak-anak sudah mencandu dan terkena dampak yang tidak baik oleh gadget, maka perkembangan anakpun akan terhambat, karena pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya.

Selain berpengaruh pada tumbuh kembang anak gadget juga berpengaruh pada minat belajar anak. Menurut Ahmadi (2009: 148), Achru, 2019. “Minat adalah sikap jiwa seseorang dimana ketiga fungsi jiwanya yaitu kognisi, konasi dan emosi, yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan unsur perasaan yang kuat”. Jadi dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha untuk mencapai tujuannya.

Sedangkan menurut Djamarah (2011: 13) Definisi Belajar adalah kegiatan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Jadi belajar adalah perubahan dalam diri seseorang yang berupa pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku akibat interaksi dari lingkungannya.

Menurut Syahputra, 2020. Jadi minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (warga belajar) terhadap proses belajar yang dijalaniya yang kemudian ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam mengikuti proses belajar yang ada. Ada beberapa indikator dalam minat belajar yaitu perasaan senang, penerimaan, ketertarikan.

Akan tetapi ada thesis yang menolak dengan berpendapat, pemanfaatan gadget sebagai sumber belajar online bagi siswa SD dirasa sangat perlu mengingat yang efektif di masa pandemi siswa SD dan simpel, siswa sangat berkembang pesat Gadget berpengaruh pada anak-anak dalam teknologi informasi yang termasuk gadget. proses berinteraksi pada ruang lingkup sekolahnya maupun di rumah. manfaat pertimbangan yang positif yaitu memperlancar proses belajar mengajar covid-19, memudahkan memperoleh informasi cepat menumbuhkan semangat belajar SD yang tinggi karena menganggap gadget sebagai teman, serta diharapkan baik guru maupun siswa SD dapat teknologi informasi dan komunikasi di mengetahui penerapan gadget sebagai bagian dari perkembangan zaman yang semakin canggih ini (Erika).

Di era 4.0 seperti sekarang ini minat belajar pada anak-anak semakin menurun terlebih karena adanya pengaruh teknologi informasi yang sangat berkembang pesat seperti sekarang ini termasuk gadget. Gadget berpengaruh pada anak-anak dalam proses berinteraksi di ruang lingkup sekolahnya maupun di rumah. Pada

zaman sekarang gadget merupakan alat komunikasi yang memberikan informasi dan banyak digunakan oleh anak usia dini sampai orang dewasa, dalam hal penggunaan gadget yang diketahui oleh peserta didik SD seperti anak menggunakan kamera, video, menonton youtube dan bermain game. Tetapi masih banyak orang tua yang belum memberikan penyampaian baik buruknya gadget pada anaknya. Cenderung memberikan anaknya bermain gadget sesuka hatinya dengan durasi waktu yang lama. Penggunaan aplikasi ada gadget juga sangat berpengaruh terhadap pola perilaku anak atau berkembang sosial anak dan aplikasi yang sering digunakan seperti video dan youtube. Sehingga anak akan cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain gadget dan hal tersebut mempengaruhi minat belajarnya.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kepustakaan atau study literature. Jenis data yang digunakan adalah data sekunder. Subjek penelitian ini adalah intensitas penggunaan gadget terhadap rendahnya minat belajar, sedangkan objek penelitian ini adalah peserta didik. Metode pengumpulan data adalah studi pustaka. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan untuk pengkajian ini adalah studi literatur. Data penelitian ini berasal dari sumber-sumber literatur baik buku maupun jurnal yang terkait dengan intensitas penggunaan gadget terhadap minat belajar ditambah dengan buku-buku sekunder yang berkaitan dengan masalah tersebut. Data yang diperoleh dikompilasi, dianalisis, dan disimpulkan sehingga mendapatkan kesimpulan mengenai studi literatur. Teknik analisis dalam penelitian ini adalah dengan mencari topik penelitian, pengelompokan literatur dalam penelitian, pencarian tema yang terkait, dan melakukan penjabaran serta analisis data yang ada. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kepustakaan atau studi literatur dimana peneliti mengandalkan berbagai literatur untuk memperoleh data penelitian dan menggunakan pendekatan kualitatif karena data yang dihasilkan berupa kata atau deskripsi. Peneliti menggunakan pendekatan ini karena tujuan peneliti melakukan penelitian sesuai dengan karakteristik dari pendekatan kualitatif yaitu untuk menggambarkan suatu fenomena dengan mendapatkan data yang mendalam dan mengandung makna. Artinya mengungkapkan nilai yang ada di balik data yang nampak, sehingga dalam penelitian

kualitatif menekankan pada makna, berbanding terbalik dengan kuantitatif yang menekankan pada generalisasi.

Hasil dan Pembahasan

Intensitas Penggunaan Gadget

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring perkembangan, pengertian gadget pun menjadi berkembang yang sering kali menganggap *smartphone* adalah sebuah gadget dan juga teknologi komputer ataupun laptop bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai gadget. Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur 'kebaruan' artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Contoh dari gadget di antaranya telepon pintar (*smartphone*) seperti iphone dan blackberry, serta *netbook* (perpaduan antara komputer portable seperti notebook dan internet).¹

Gadget dalam proses pembelajaran merupakan hal yang penting sebagai upaya pemanfaatan perangkat elektronik, sebagai bahan sumber informasi dalam proses belajar dan memudahkan untuk komunikasi juga, saat ini semua peserta didik pasti kebanyakan memiliki gadget. Penggunaan gadget pada peserta didik saat ini banyak dimanfaatkan untuk bermain game online, melihat youtube, dan melihat tiktok, daripada digunakan untuk mencari materi pelajaran. Dari intensitas penggunaan gadget secara berlebihan tersebut maka akan membuat peserta didik menjadi kurang tertarik untuk belajar, bahkan untuk membaca buku pelajarannya saja sebagian besar tidak melakukan, karena sebagian besar waktu mereka, mereka habiskan untuk bermain gadget.²

Hadiwidjodjo seorang Psikologi berpendapat bahwa didalam gadget terdapat banyak sekali fitur-fitur menarik yang membuat anak-anak dapat meneima benda tersebut dengan mudah. Adapun manfaat

¹ Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget* (Jakarta: Bisakimia, 2014), 8-9.

² Darwin, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN 12 Muntei Tabun Ajaran 2022/2023", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 5 No. 2, (2023), 19.

yang dapat diperoleh dari gadget tersebut ialah memudahkan penggunaanya dalam berkomunikasi. Selain itu, gadget juga dinilai dapat membangun kreatifitas yang ada dalam diri seorang anak, atau gadget memberi banyak sumber informasi yang beragam sehingga dapat mendorong seorang anak untuk menjadi lebih kreatif. Akan tetapi penggunaan gadget secara intensif dapat memberikan dampak buruk dalam pola perilaku keseharian anak. Anak-anak yang dalam kesehariannya cenderung bermain gadget secara terus menerus dapat membuat anak ketergantungan, sehingga bermain gadget merupakan hal yang harus dilakukan setiap hari bagi mereka. Dan hal tersebut membuat anak lebih sering bermain gadget daripada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Gadget yang merupakan wujud nyata dari teknologi baru yang berisi aneka aplikasi dan program yang menyenangkan seolah-olah telah menjadi sahabat bagi anak, bahkan bisa menyihir anak-anak untuk duduk manis berjam-jam dengan bermain gadget. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rideout didapatkan hasil bahwa terdapat anak usia 5 sampai 10 tahun telah menghabiskan waktunya di depan layar selama 1 jam 58 menit setiap harinya dan anak usia 11 hingga 16 tahun menghabiskan waktu di depan layar selama 2 jam 21 menit setiap harinya. Hal ini bertentangan dengan pendapat Starburger yang menyatakan bahwa anak hanya boleh berada di depan layar 1 jam setiap harinya.³

Apabila waktu efektif manusia beraktivitas sebanyak 960 menit sehari, dengan demikian orang dewasa yang kecanduan gadget akan menyentuh perangkatnya itu setiap 4,8 menit sekali di kala senggang. Begitu pun anak-anak, tidak akan jauh berbeda apabila orang tua tidak memiliki ketegasan dalam pembatasan durasi dan anak sudah terlalu bergantung dengan penggunaan gadget. Kecanduan gadget pada anak dapat terlihat dari beberapa tanda seperti tantrum saat diminta berhenti bermain gadget, tidak mau merespons panggilan baik dari orang tua ataupun orang lain (kemampuan komunikasi) ketika sedang bermain gadget, dan apabila anak tersebut sudah masuk tahap sekolah, nilai akademis (kemampuan anak) menurun dikarenakan anak

³ Wiesma Novitasari, "*Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak Usia 5-6 tahun*", *Jurnal PAUD Teratai*, vol.5 no. 3, h. 182-186

sudah tidak tertarik lagi dengan materi pembelajaran yang ada di sekolah.⁴

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak-anak dalam penggunaan gadget. Faktor-faktor tersebut meliputi (a) Faktor Internal, faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu: 1) Tingkat *sensation seeking* yang tinggi. *Sensation seeking* atau biasa disebut pencarian sensasi adalah sifat yang didefinisikan sebagai kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, dan sensasi-sensasi kompleks serta keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun secara sosial. 2) *Self-esteem* yang rendah. *Self-esteem* itu sendiri adalah evaluasi diri individu terhadap kualitas atau keberhargaan diri sebagai manusia. 3) Kepribadian ekstraversi yang tinggi. 4) Kontrol diri yang rendah, kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah-langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. (b) Faktor Situasional. Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan gadget sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada gadget. (c) Faktor Sosial. Faktor sosial terdiri atas faktor penyebab kecanduan *smartphone* sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan gadget untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain. Faktor sosial lain yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku anak-anak. Faktor Sosial berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku anak-anak. Sehingga banyak anak-anak mengikuti tren yang ada di dalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki gadget. (d) Faktor Eksternal. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang gadget dan berbagai fasilitasnya. Berikut diuraikan mengenai faktor eksternal : 1) Iklan. Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di

⁴ Pebriana, P. H., “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini”, *Jurnal Obsesi*, vol. 1 no.1 (2017), h.. 1-11

media sosial. Iklan seringkali mempengaruhi anak-anak untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat anak-anak semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru. Gadget menampilkan fitur-fitur yang menarik. Fitur-fitur yang ada di dalam gadget membuat ketertarikan pada anak-anak. Sehingga hal itu membuat anak-anak penasaran untuk mengoperasikan gadget. Kecanggihan dari gadget. Kecanggihan dari gadget dapat memudahkan semua kebutuhan anak-anak. Kebutuhan anak-anak dapat terpenuhi dalam bermain game, sosial media bahkan sampai berbelanja online.

2) Keterjangkauan harga gadget. Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi, sehingga dapat menyebabkan harga dari gadget semakin terjangkau. Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli gadget, tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan gadget untuk anaknya.

3) Lingkungan. Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan gadget, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan gadget. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan.

Disisi lain, penggunaan gadget memerlukan pengawasan dari guru dan orang tua, karena jika dikemudian hari digunakan secara tidak tepat akan berdampak negatif pada penanaman minat belajar siswa. Jika siswa terlalu banyak menggunakan gadget maka siswa akan malas untuk belajar, sehingga pendidik perlu memperhatikan penggunaannya di lingkungan sekolah. Dampak gadget terhadap minat belajar anak adalah siswa malas membaca, hal ini sering terjadi karena anak kurang perhatian dan pengawasan orang tua saat menggunakan gadget. Membuat anak malas melakukan hal-hal yang menguntungkan. Namun pada kenyataannya, banyak orang tua yang membiarkan anaknya pergi dan tidak peduli dengan apa yang anaknya lakukan. Dampak selanjutnya adalah berkurangnya sosialisasi di lingkungan setempat. Akibat kurangnya sosialisasi, anak tidak berinteraksi sosial di lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar. Padahal sosialisasi dapat membentuk karakter anak mencari pengalaman sosial. Dampak lainnya adalah kecenderungan bermain game online menyebabkan anak menjadi malas belajar, karena orang tua membiarkan anaknya menggunakan gadget tanpa perhatian

khusus dari orang tua. Hal ini memerlukan pengawasan khusus untuk menghindari akibat yang fatal bagi siswa.⁵

Dalam hal ini gadget mempunyai dampak positif dan negatif khususnya pada peserta didik. Hal tersebut mendominasi pada proses minat belajar peserta didik di Sekolah Dasar untuk meningkatkan penggunaan gadget dengan efektif. Kenyataan yang terjadi, anak-anak terlalu asik dalam menggunakan gadgetnya, sehingga mereka lupa dengan kebutuhan sendiri untuk belajar dan bersosialisasi pada masyarakat. Tidak menutup kemungkinan jika gadget sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan minat belajar siswa. Jika tidak ada kontrol dari orang tua dan guru kemungkinan anak-anak mengakses situs-situs yang mengandung unsur pornografi. Ini adalah akibat yang paling berbahaya dalam pemakaian gadget bagi siswa. Dampak gadget bagi siswa Sekolah Dasar banyak dari siswa menggunakan gadget untuk bermain game online sambil nongkrong dengan teman-teman lainnya. Hal ini dikarenakan kurangnya perhatian dari orang tua dan guru yang membuat anak tersebut kecanduan bermain gadget. Di lingkungan sekolah, peran guru diperlukan untuk memastikan tindak lanjut dari kegiatan yang dilakukan oleh anak didiknya. Berkaitan dengan hal tersebut, maka guru memberikan perhatian khusus dan siswa agar menggunakan gadget dengan baik dan benar agar dapat menumbuhkan semangat anak untuk belajar. Dengan demikian, selain sisi negatif, tentunya ada sisi positif bagi siswa yaitu memperoleh informasi dalam penyelesaian tugas sekolah. Dampak negatif bagi siswa yaitu bermain game online secara terus menerus akan membuat siswa malas belajar, yang akan mengakibatkan siswa tidak berminat untuk belajar.⁶

Jadi, penggunaan gadget merupakan sarana yang memudahkan aktifitas sehari-hari manusia, tetapi harus pandai memperhatikan indikator-indikator penggunaan gadget seperti frekuensi penggunaan gadget, durasi waktu menggunakan gadget agar lebih memanfaatkan penggunaan gadget dengan tepat.

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang rekatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya : (a) Komunikasi. Komunikasi pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos.

⁵ Darwin, h. 20

⁶ Darwin, h. 20

Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis, dan lebih efisien dengan menggunakan handphone. (b) Sosial. Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan dengan keluarga yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi kabar. (c) Pendidikan. Seiring berkembangnya zaman sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku, namun melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau. Dampak dari gawai sangat berpengaruh buruk bagi anak seusia mereka, upaya yang dapat dilakukan yaitu: a) Kerja sama dengan orangtua. Pekerjaan orang tua dan keluarga diperlukan oleh siswa, tetapi sebagian besar orang tua tidak sepenuhnya fokus pada anak-anak mereka dan orang tua hanya berbagi dengan guru yang kekuatan pertemuan siswa adalah beberapa persen. Faktanya, orang tua dan keluarga mereka adalah guru yang paling penting, penyesuaian yang seharusnya dilakukan oleh siswa yang merupakan kelanjutan dari sekolah menjadi terlepas, untuk itu pihak sekolah membantu para orang tua dengan mengadakan pertemuan-pertemuan untuk memberikan bimbingan kepada para orang tua. b) Memberikan apresiasi ke siswa. Memberikan apresiasi kepada siswa diperlukan ketika siswa mendapatkan hasil atau prestasi yang bagus maka guru memberikan apresiasi agar siswa mempertahankan keberhasilan dan meningkatkan lagi, dengan begitu siswa akan terus dan bersemangat dalam belajar baik disekolah ataupun dirumah. Apresiasi yang guru berikan yaitu berupa pujian, tepuk tangan, dan reward berupa perlengkapan sekolah.

Minat Belajar

Peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang maksimal apabila peserta didik bersungguh-sungguh dalam belajarnya. Kegiatan belajar yang dilakukan baik di sekolah maupun di rumah harus berdasarkan dari keinginan yang timbul dari dalam dirinya. Jika seorang peserta didik telah berkeinginan dari dalam diri untuk belajar maka, peserta didik akan memiliki rasa ketertarikan untuk belajar. Ketertarikan yang dimaksud adalah minat belajar. Minat diartikan sebagai rasa tertarik yang ditunjukkan oleh individu kepada suatu

objek, baik objek berupa benda hidup maupun benda yang tidak hidup.⁷ Minat besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu.⁸ Adanya suatu ketertarikan yang sifatnya tetap di dalam diri subjek atau seseorang yang sedang mengalaminya atas suatu bidang atau hal tertentu dan adanya rasa senang terhadap bidang atau hal tersebut, sehingga seseorang mendalaminya. Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat dapat timbul dengan sendirinya, yang ditengarai dengan adanya rasa suka terhadap sesuatu. Sedangkan belajar dapat diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari dan sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan sekitarnya. Aktivitas itu berupa serangkaian kegiatan jiwa raga menuju ke perkembangan pribadi individu seutuhnya yang menyangkut unsur cipta, (kognitif), rasa (afektif) dan karsa (psikomotor).⁹

Belajar merupakan proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan. Adanya suatu proses interaksi yang dilakukan seseorang di suatu lingkungan, akan menghasilkan pengalaman dan perubahan perilaku yang baru secara menyeluruh. Menurut Slameto belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dalam lingkungannya. Interaksi yang dilakukan oleh seseorang dengan lingkungannya, merupakan suatu proses perubahan tingkah laku seseorang tersebut. Sedangkan pengertian minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti: gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman. Minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (peserta

⁷ Abdul Hadis dan Nurhayati,, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 44.

⁸ W. S. Winkel, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2004), 30.

⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*(Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2011), 2.

didik) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan jika minat belajar adalah rasa suka dan merasa tertarik serta keingintahuan pada suatu pelajaran yang ditunjukkan dengan partisipasi dan keaktifannya ketika pelajaran berlangsung untuk mencapai tujuannya dan melakukan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa definisi minat di atas bahwa minat merupakan kecenderungan dari hati yang akan mengerakkan tubuh untuk melakukan suatu hal. Sedangkan minat belajar merupakan rasa suka, tertarik, perhatian yang dimiliki anak terhadap kegiatan belajar yang ditunjukkan melalui perilaku anak yang giat dan bersemangat dalam belajar. Minat belajar ini berhubungan dengan kondisi anak yang memiliki gadget karena gadget akan sedikit banyaknya membawa perubahan terhadap pola pikir, perilaku dan tindakan. Indikator minat belajar merupakan sebuah acuan pengukuran untuk mengetahui minat belajar anak. Terdapat beberapa indikator minat belajar yang dimiliki anak dalam proses belajarnya baik disekolah maupun dirumah. Indikator belajar anak sebagai berikut: a) Rasa suka dan ketarikan terhadap hal yang dipelajarnya. b) Keinginan siswa untuk belajar. c) Perhatian terhadap belajar. d) Keantusiasan serta partisipasi dan keaktifan siswa dalam belajar. Seseorang yang memiliki minat belajar dapat dilihat dari keantusiasan yang dimiliki dalam mengikuti pembelajaran. Minat dapat pula ditunjukkan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Anak yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut. Jadi dari pengertian di atas dapat dijadikan indikator untuk mengukur minat belajar anak. Rasa suka tampak ketika adanya kegairahan anak dalam mengikuti pembelajaran. Ketertarikan siswa dapat diukur dari respon atau tanggapan siswa terhadap materi pelajaran. Partisipasi dapat diukur melalui aktivitas anak. Perhatian dapat diukur apabila anak memiliki keseriusan selama proses pembelajaran berlangsung. Keterlibatan anak dapat akan tampak pada saat pembelajaran apakah anak terlibat secara aktif atau secara pasif.

Minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri yang melekat dan menandakan bahwa seseorang memiliki keinginan yang kuat untuk belajar. Menurut Elizabeth Hurlock menyebutkan ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut: a) Minat tumbuh bersamaan dengan

perkembangan fisik dan mental. b) Minat tergantung pada kegiatan belajar. c) Perkembangan minat mungkin terbatas. d) Minat tergantung pada kesempatan belajar. e) Minat dipengaruhi oleh budaya. f) Minat berbobot emosional. g) Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.¹⁰ Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri minat belajar adalah memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus menerus, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap hal yang diminati, berpartisipasi pada pembelajaran, dan minat belajar dipengaruhi oleh budaya. Ketika siswa ada minat dalam belajar maka peserta didik akan senantiasa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan akan memberikan prestasi yang baik dalam pencapaian prestasi belajar. Faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. Minat belajar anak menjadi penentu kegiatan belajar anak. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi belajar siswa yang tinggi dan sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah.¹¹ Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar anak. Faktor yang mempengaruhi minat belajar anak yaitu: motivasi, keluarga, peranan guru, sarana dan prasarana, teman pergaulan dan media masa/media elektronik. Apabila seseorang bergaul dengan orang yang berkepribadian baik tentu orang tersebut akan terpengaruh menjadi baik pula. Begitu pula dalam hal minat orang yang bergaul dengan orang yang mempunyai minat yang besar dalam belajar tentu orang tersebut juga dapat terpengaruh karena teman pergaulan sangat berpengaruh terhadap kepribadian anak. Adanya gangguan kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak akan berdampak pada hasil yang diperolehnya. Menurut Syafrina Maulana, gadget digunakan oleh anak-anak dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar anak, karena anak merasa keasyikan bermain gadget, anak akan menjadi individualistik dan egois karena setiap hari hanya berinteraksi dengan gadget tanpa merasa butuh teman atau orang lain dalam hubungan sosial yang harus mereka jalani. Faktor yang membangkitkan minat belajar anak.

¹⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru* (Bandung: Rosdakarya 2014), 94

¹¹ Al Nizar dan Siti Hajorah, "Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Minat belajar siswa", *el-Midad: Jurnal PGMI*, Vol.11 No.2 Desember (2019), h. 172

Pelajaran berjalan lancar bila ada minat. Anak-anak malas dan tidak belajar, gagal karna tidak adanya minat. Minat dapat dibangkitkan dengan cara-cara berikut ini: a) Bangkitkan suatu kebutuhan (kebutuhan untuk menghargai keindahan untuk mendapat penghargaan dan sebagainya). b) Hubungkan dengan pengalaman yang lampau. c) Beri kesempatan untuk mendapat hasil baik. Tidak ada yang lebih memberi hasil yang baik, untuk itu bahan pelajaran disesuaikan dengan kesanggupan individu. d) Gunakan berbagai bentuk mengajar seperti diskusi, kerja kelompok, membaca, demonstrasi dan sebagainya.¹² Sedangkan anak yang terdorong untuk belajar apabila mereka memiliki minat untuk belajar, oleh sebab itu mengembangkan minat belajar anak merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan motivasi belajar. Berikut cara dapat dilakukan untuk membangkitkan minat belajar anak. Diantaranya sebagai berikut: a) Menghubungkan bahan pelajaran yang akan diajarkan dengan kebutuhan siswa. Minat anak akan tumbuh apabila dia dapat menangkap bahwa materipelajaran itu berguna untuk kehidupannya. Dengan demikian, guru perlu menjelaskan keterkaitan materi pelajaran dengan kebutuhan siswa. b) Menyesuaikan materi pelajaran dengan tingkat pengalaman dan kemampuan siswa. Materi pelajaran yang terlalu sulit untuk dipelajari atau materi pelajaran yang jauh dari pengalaman anak, tidak akan diamanati oleh anak. Materi pelajaran yang terlalu sulit tidak akan dapat diikuti dengan baik yang menyebabkan anak gaga; mencapai hasil yang optimal dan kegagalan itu dapat membunuh minat anak untuk belajar. Biasanya minat anak akan tumbuh kalau dia mendapatkan kesuksesan dalam belajar. c) Menggunakan berbagai model dan strategi pembelajaran secara bervariasi.¹³

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan untuk membangkitkan minat belajar anak terdapat beberapa cara yaitu : menghubungkan materi dengan pengalaman hidup anak atau materi yang diajarkan, membangkitkan kecintaan pada keindahan, menggunakan maodel dan strategi secara bervariasi. Menurut pendapat yang lain adapun faktor-faktor yang dapat memengaruhi minat belajar. Dalam pengertian sederhana, minat adalah keinginan

¹² Nasution, *Dikdaktik Asas-asas Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 172.

¹³ Saefullah, *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2012),172.

terhadap sesuatu tanpa ada paksaan. Dalam minat belajar seorang peserta didik memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yang berbeda-beda. Syah membedakannya menjadi tiga macam, yaitu :

a) Faktor Internal Peserta Didik. Adalah faktor dari dalam diri peserta didik yang meliputi dua aspek, yakni: 1) Aspek Fisiologis. Aspek fisiologis merupakan kondisi jasmani dan tegangan otot (tonus) yang menandai tingkat kebugaran tubuh peserta didik, hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam pembelajaran. 2) Aspek Psikologis. Aspek psikologis merupakan aspek dari dalam diri peserta didik yang terdiri dari, intelegensi, bakat peserta didik, sikap peserta didik, minat peserta didik, motivasi peserta didik. b) Faktor Eksternal Peserta Didik. Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial. 1) Lingkungan Sosial. Lingkungan sosial terdiri dari sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas. 2) Lingkungan Nonsosial. Lingkungan nonsosial terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar. 3) Faktor Pendekatan Belajar. Faktor pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Rendahnya Minat Belajar

Dari intensitas penggunaan gadget pada peserta didik memiliki pengaruh besar terhadap minat belajar siswa, yang membuat anak melamun, tidak fokus belajar, tidak konsentrasi, tidak memperhatikan pembelajaran waktu di sekolah, dan membuat anak ingin cepet pulang pada saat anak berada di sekolah. Ketika di rumah anak memilih untuk bermain game gadget, sehingga mengurangi waktu belajar anak. Kecanduan dalam bermain game gadget dapat membahayakan bagi anak, diantaranya: bahaya radiasi dari gadget, berpengaruh pada kinerja otak anak, minat dan prestasi belajar menurun. Setiap gadget atau perangkat elektronik memancarkan radiasi. Paparan radiasi dari perangkat elektronik ini dapat berakibat pada kelemahan kinerja otak anak. Masalah kinerja otak yang sering dijumpai pada anak pecandu game gadget adalah masalah konsentrasi belajar. Anak akan selalu merasa senang ketika bermain gadget, dan hal ini berakibat adanya perubahan struktur dendrit sel-sel di otak. Permasalahan sel ini pada akhirnya berpengaruh pada kemampuan anak dalam mengontrol

perilaku dan kemampuan konsentrasinya dalam jangka panjang. Saat konsentrasi anak menurun, maka ia juga akan mudah lupa dan gagal fokus. Jika gangguan ini berlangsung selama proses pembelajaran di sekolah. Anak akan kesulitan memahami dan mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pada akhirnya minat belajar dan prestasi belajar anak akan menurun.

Intensitas penggunaan gadget merupakan tingkat keseringan (frekuensi) seseorang dalam menggunakan gadget. Penggunaan gadget saat ini perlu diperhatikan secara khusus. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunanya. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi, karakter, dan pendidikan. Khususnya pada anak-anak penggunaan gadget dapat berpengaruh terhadap minat belajar anak. Intensitas penggunaan gadget pada anak-anak dikelompokkan sebagai berikut: a) Pagi sebelum sekolah, ketika anak bangun dari tidurnya anak akan lebih dulu mencari gadget-nya. Dan meluangkan waktunya bermain gadget sebelum berangkat sekolah. b) Anak setelah sekolah, ketika waktu di sekolah anak akan lebih memikirkan/melamun tentang game yang telah dia mainkan. Sehingga ketika dia pulang dari sekolahnya anak akan mencari gadget-nya langsung. c) Sore hari, anak lebih sering bermain gadget pada sore hari waktu istirahat, dan sering berkumpul bersama teman-temannya. d) Malam hari sebelum/sesudah belajar, anak akan lebih sering meluangkan waktunya pada malam hari untuk bermain gadget, bahkan anak akan mengabaikan waktu belajarnya, karena rasa penasaran dengan permainan yang ada di gadgetnya. e) Pagi, siang, sore, malam pada saat libur sekolah, jadi pada saat libur sekolah anak lebih sering menghabiskan waktunya bermain gadget dari pada berkumpul atau liburan sama teman atau keluarganya.¹⁴ Perkembangan budaya yang sangat pesat diikuti dengan kemajuan teknologi yang serba canggih. Bila tidak mampu memanfaatkan dengan positif terlebih untuk kebutuhan belajar, akan menjadikan hal yang mengganggu kegiatan belajar. Hal ini tidak terlepas dari teori Balitbang tentang fungsi gadget antara lain: a) sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga, b) sebagai penunjang bisnis, c) sebagai pengubah batas sosial masyarakat, dan d) sebagai alat penghilang stres. Jika intensitasnya

¹⁴ Yusufhadi Miarso, *Menyamai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kecana, 2004), 421.

tidak diikuti dengan penggunaan yang tepat, khususnya untuk siswa yang masih duduk di bangku SD, hal tersebut dapat memengaruhi minat belajarnya. Hal ini dapat mengganggu prestasi belajar di sekolah. Kemajuan teknologi seharusnya dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi yang lebih luas, misalnya melalui internet siswa dapat mencari bahan atau materi pelajaran yang siswa tersebut kurang paham ketika belajar di sekolah. Hal ini sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa penggunaan gadget dapat mendukung kegiatan belajar dengan salah satunya menggunakan browser untuk mencari sumber pelajaran selain buku. Gadget memiliki manfaat sebagai sarana belajar anak. Manfaatnya antara lain untuk belajar berbicara dengan cara memperlihatkan video pengenalan yang selanjutnya bisa ditirukan oleh anak, belajar menghitung, mengenal huruf, mengenal binatang, dan lain sebagainya. Belajar dengan menggunakan gadget tentunya akan lebih menarik karena terdapat banyak fitur yang menarik yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar. Siswa akan bersemangat belajar ketika dirinya merasa senang dan tertarik, akan lebih termotivasi untuk terus belajar.

Di era digital dengan teknologi yang semakin canggih seperti sekarang ini minat belajar pada anak-anak semakin menurun terlebih karena adanya pengaruh teknologi informasi yang sangat berkembang pesat termasuk gadget. Gadget berpengaruh pada anak-anak dalam proses berinteraksi pada ruang lingkup sekolahnya maupun di rumah, terutama pada masa pandemi ini. Semua proses belajar mengajar dilakukan secara online atau durring yang menuntut setiap guru maupun siswa melakukan pembelajaran menggunakan gadget atau komputer. Gadget dapat memudahkan anak-anak dalam proses belajarnya, tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa gadget juga dapat menghambat anak-anak untuk belajar. Para orang tua agar selalu mendampingi anak-anak dalam menggunakan gadget. Jika tanpa didampingi oleh orang tua, anak-anak akan lebih senang bermain game atau media social dibandingkan belajar atau mengerjakan tugas sekolah. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap minat belajar. Dengan adanya penggunaan gadget, anak-anak diharapkan mampu mempergunakan sesuai batasan waktu yang sesuai dengan durasi penggunaan gadget, yaitu penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari, penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari, penggunaan rendah yaitu pada

intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari. Jika anak-anak mampu mempergunakannya dengan baik maka tidak akan mengganggu konsentrasi belajar mereka saat berada di sekolah.¹⁵ Dengan demikian dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa intensitas penggunaan gadget merupakan salah satu faktor yang cukup kuat mempengaruhi minat belajar siswa. Dimana dengan rutinitas atau keseringan penggunaan gadget pada peserta didik dapat menyebabkan minat belajar peserta didik waktu di sekolah dan di rumah menjadi menurun, dan dampak penggunaan gadget yang cukup lama juga dapat membahayakan kesehatan serta sosial anak. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak-anaknya pada saat bermain game gadget dan tidak membatasi waktu bermain anak-anaknya. Dari hasil penelitian ini, intensitas penggunaan gadget dapat memberikan pengaruh besar yang cukup kuat dalam mempengaruhi menurunnya minat belajar siswa.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini, intensitas penggunaan gadget dapat memberikan pengaruh besar yang cukup kuat dalam mempengaruhi menurunnya minat belajar siswa. Intensitas penggunaan gadget pada peserta didik memiliki pengaruh besar terhadap minat belajar siswa, yang membuat anak melamun, tidak fokus belajar, tidak konsentrasi, tidak memperhatikan pembelajaran waktu di sekolah, dan membuat anak ingin cepet pulang pada saat anak berada di sekolah. Ketika di rumah anak memilih untuk bermain game gadget, sehingga mengurangi waktu belajar anak. Kecanduan dalam bermain game gadget dapat membahayakan bagi anak, diantaranya: bahaya radiasi dari gadget, berpengaruh pada kinerja otak anak, minat dan prestasi belajar menurun. Pada penggunaan gadget diharapkan peserta didik dapat memanfaatkannya untuk kebutuhan belajar akan tetapi kenyataan yang terjadi, anak-anak terlalu asik dalam menggunakan gadgetnya, sehingga mereka lupa dengan kebutuhan sendiri untuk belajar dan hal tersebut berpengaruh pada menurunnya minat belajar pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

¹⁵ Nikmawati, "*Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*", Jurnal Edutech Undiksha, Vol. 9 No. 2, (2021) h. 254-259

- Darwin. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN 12 Muntei Tahun Ajaran 2022/2023" dalam *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol. 5 No. 2 h. 19 2023.
- Depertemen Pendidikan Nasional. "*Kamus Besar Bahasa Indonesia*". Jakarta: Balai Pustaka. 2002.
- Djamarah, Syaiful Bahri. "*Psikologi Belajar*". Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2011.
- Iswidharmanjaya, Derry. "*Bila Si Kecil Bermain Gadget*". Jakarta: Bisakimia. 2014.
- Miarso, Yusufhadi. "*Menyamai Benih Teknologi Pendidikan*". Jakarta: Kencana. 2004.
- Nasution. "*Dikdaktik Asas-asas Mengajar*". Jakarta: Bumi Aksara. 2010.
- Nikmawati. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar" dalam *Jurnal Edutech Undiksha*. Vol. 9 No. 2 h. 254-259 2021.
- Nizar, Al. "Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Minat belajar siswa" dalam *el-Midad: Jurnal PGMI*. Vol. 11 No. 2 h. 172 2019.
- Novitasari. "Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak Usia 5-6 tahun" dalam *Jurnal PAUD Teratai*. Vol.5 No. 3 h. 182-186 2021.
- Nurhayati. "*Psikologi Pendidikan*". Jakarta: Rineka Cipta. 2010.
- Pebriana, P. H. "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini" dalam *Jurnal Obsesi*. Vol. 1 No.1 h. 1-11 2017.
- Saefullah. "*Psikologi Perkembangan dan Pendidikan*". Bandung: Pustaka Setia. 2012.
- Syah, Muhibbin. "Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru". Bandung: Rosdakarya. 2014.
- Winkel, W, S. "*Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*". Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. 2004.