

PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN PERBANKAN DASAR SISWA KELAS X DI SMK PGRI 2 NGANJUK TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Mega Aprilia¹, Juminto², Umi Hidayati³

¹²³STKIP PGRI Nganjuk

Email: megaapril1604@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui kecanduan *game online* terhadap mata pelajaran perbankan dasar siswa kelas X di SMK PGRI 2 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021. 2) Untuk mengetahui prestasi belajar mata pelajaran perbankan dasar siswa kelas X di SMK PGRI 2 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021. 3) Untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar mata pelajaran perbankan dasar siswa kelas X di SMK PGRI 2 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021. Penelitian ini merupakan penelitian korelasional. Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah SMK PGRI 2 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021. Populasi penelitian yaitu kelas X yang berjumlah 100 siswa. Sedangkan sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu kelas X AKL 2 sejumlah 30 siswa dengan pengambilan sampel menggunakan teknik cluster random sampling. Teknik pengumpulan data dengan angket dan tes tertulis. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah analisis data korelasi *product moment*. Berdasarkan dari hasil analisis yang diperoleh pada penelitian yang dilakukan penulis bahwa hasil angket dan hasil tes kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar mata pelajaran perbankan dasar yang diperoleh (menggunakan rumus korelasi *product moment*). Diperoleh $r_{hitung} = 0,581$ sedangkan r_{tabel} dengan taraf signifikan 5% untuk n sebanyak 30 (jumlah sampel) dan $dk=29$ adalah 0,367. dapat disimpulkan bahwa $r_{hitung} (0,581) > r_{tabel} (0,367)$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini terbukti ada pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar mata pelajaran perbankan dasar siswa kelas X di SMK PGRI 2 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021.

Kata kunci: Kecanduan *Game Online*, Prestasi Belajar.

Pendahuluan

Seiring dengan berkembangnya jaman, yang diikuti dengan berkembangnya ilmu pengetahuan termasuk kemajuan ilmu teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat serta banyak dimanfaatkan maupun digunakan oleh masyarakat. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi yaitu internet. Berbagai informasi dapat diakses dengan bebas melalui internet. Namun tidak hanya informasi yang

dapat diakses melainkan berbagai sarana hiburan juga dapat diakses melalui internet, diantaranya adalah permainan game secara online atau biasa disebut *game online*.

Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game lainnya yaitu pemain game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sekelilingnya, namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain yang berbeda lokasi, bahkan sampai di belahan bumi lainnya. Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game online* daripada orang dewasa.

Permainan *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP dan SMA, maupun orang dewasa. Alasan utama siswa yang bermain *game online* untuk mengisi waktu luang dan menghilangkan stres. Hal ini merupakan alasan terbanyak seseorang termotivasi untuk bermain *game* dari sekian banyak alasan lainnya (Ulfiyah, Ulya, 2020).

Game online juga mempunyai dampak yang positif dan negatif tergantung penggunaannya. Dampak positif dari *game online* bagi siswa atau pelajar adalah pergaulan siswa akan lebih mudah diawasi oleh orang tua, otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat diluapkan dengan bermain game, siswa akan berfikir kreatif.

Dampak negatif dari *game online* bagi pelajar adalah siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, siswa akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain game online, waktu untuk belajar di sekolah maupun di rumah dan membantu orang tua menjadi berkurang, uang jajan atau uang bayar sekolah akan diselewengkan untuk bermain game online, lupa waktu, pola makan akan terganggu, emosional siswa juga akan terganggu karena efek game ini, jadwal beribadahpun kadang akan dilalaikan oleh siswa, siswa cenderung akan membolos sekolah demi game kesayangan mereka (Masya, H & Candra, DA, 2016).

Game online menjadi pengaruh utama dalam kegiatan belajar mengajar. Semakin lama permainannya semakin menyenangkan, mulai dari tampilan, gaya bermain dan lain sebagainya. Tak kalah juga bervariasi tipe permainan seperti

perang, petualangan, perkelahian dan masih banyak lagi. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan game online tersebut. Pelajar yang sering memainkan suatu game online, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan.

Menurut seorang psikolog Rahmat mengatakan bahwa bermain *game online* sangat menyenangkan namun bila kita mengetahui dalam memainkannya, *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game, selain itu macam-macam game tersebut di rancang khusus agar anak ingin terus bermain. Waktu yang di pergunakan anak-anak tersebut dari hasil pengamatan mulai dari 2 jam sampai 4 jam bahkan lebih, hal ini disebabkan permainan ini berkelanjutan sehingga mengharuskan pemainnya ingin bermain terus menerus (Nurfadilah Ramdani, 2018).

Ketergantungan atau kecanduan tercipta karena dengan sendirinya dan tanpa disadari oleh pelajar telah bergantung pada game online. Semakin besar ketergantungan seseorang terhadap media, maka semakin besar pula efek yang dapat ditimbulkan media terhadap orang bersangkutan.

Menurut Cambridge Dictionary dalam jurnal (Andrew,2017:181) kecanduan adalah menyukai dan memiliki sesuatu dengan secara berlebihan sehingga melupakan hal lain. Oleh karena itu game online memberikan hiburan bagi siswa dan tantangan untuk memainkannya sehingga menjadi salah satu hal yang sangat di sukai oleh siswa dalam memainkan game online. Dalam jurnal Andrew (2017:182) menyatakan bahwa kecanduan game online merupakan memainkan game online dengan secara berlebihan sehingga menjadikan game online sebagai fokus utama dan mendapatkan perhatian yang baik dari yang lain tanpa memikirkan hal lain yang akan dikerjakan.

Perlu sebuah penanganan khusus dalam menekan kecanduan bermain game online pada anak-anak tersebut. Banyak cara yang dapat digunakan untuk mencegah kecanduan game online, seperti memberikan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan salah satu pengalaman melalui pembentukan kelompok yang khas untuk keperluan pelayanan bimbingan. Ini berarti bahwa

bimbingan kelompok merupakan suatu wadah dalam menyampaikan pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi, sehingga dapat mengambil kesimpulan terhadap masalah tersebut (Muhammad Fikri Faruza, 2018)

Cara lain untuk mengatasi kecanduan *game online* menurut (Muhtar Fauzi, 2019) yaitu dengan ajaran orang tua sangat diperlukan terutama dalam masalah belajar, remaja lebih ditekankan untuk belajar dari pada bermain game online, pemberian motivasi belajar bagi remaja. Jadi, bermain game online memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar anak. Alangkah baiknya intensitas bermain game online dikurangi dan jika bermain game harus diimbangi semangat belajar. Semangat belajar bisa didapat melalui dukungan orang tua, kerabat, teman dan lain-lain.

Selain itu dampak dari kecanduan *game online* yang berlebihan juga dapat mempengaruhi prestasi akademik. Kecanduan tersebut dapat memunculkan sifat malas belajar pada diri siswa, yang dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap prestasi akademik yang didapat oleh para pelajar. Prestasi akademik itu sendiri merupakan suatu hal yang harus dicapai oleh setiap peserta didik, supaya bisa menilai sejauh mana tingkat kemampuan anak dalam pencapaian belajar dalam pembelajaran di sekolah, baik ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Kautsar, 2019).

Berdasarkan hasil uraian latar belakang diatas muncul pertanyaan mengenai pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap kedisiplinan dan prestasi siswa. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul: “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Perbankan Dasar Siswa Kelas X Di SMK PGRI 2 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021”.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah korelasi. Menurut Sukardi (2011: 166) penelitian korelasi adalah suatu penelitian yang melibatkan tindakan pengumpulan data guna menentukan apakah ada hubungan dan tingkat hubungan antara dua variable atau lebih. Alasan menggunakan penelitian korelasional

adalah mencari hubungan antara dua variabel atau lebih dengan tidak memberikan perlakuan pada subjek yang akan diteliti

Variabel dalam penelitian ini, yaitu *game online* variabel independen/bebas (X). Sedangkan, Prestasi belajar mata pelajaran perbankan dasar variabel dependen/terikat (Y). Populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas X di SMK PGRI 2 Nganjuk tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 100 Siswa dari X AKL 1 Berjumlah 29 Siswa, X AKL 2 Berjumlah 30 Siswa, X PKM 1 Berjumlah 20 Siswa, dan X PKM 2 Berjumlah 21 Siswa. Sedangkan, sampel yang digunakan yaitu X AKL 1 yang berjumlah 30 Siswa, Sampel pada penelitian ini menggunakan jenis *cluster random sampling* yang disebut juga area sampling. Teknik ini digunakan bilamana populasi tidak terdiri dari individu-individu, melainkan terdiri dari kelompok-kelompok individu atau cluster. Penelitian ini dilakukan terhadap populasi pelajar SMK PGRI 2 Nganjuk. Untuk random tidak dilakukan langsung pada semua siswa tetapi pada kelas X AKL 2 sebagai kelas atau cluster karena memiliki populasi lebih tinggi.

Teknis analisis data yang digunakan yaitu yang metode tes, angket dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan tes subyektif, bentuk soal subyektif adalah uraian (essay) yang berjumlah 5 soal, hal ini disebabkan karena untuk menjawab soal tersebut siswa dituntut untuk menyusun jawaban secara terurai dan hasil tes ini digunakan untuk menganalisis data. Kuesioner (angket) yang penulis gunakan ini untuk memperoleh data tentang kecanduan game online dan pengaruhnya terhadap prestasi belajar perbankan dasar siswa kelas X di SMK PGRI 2 Nganjuk tahun pelajaran 2020/2021 yaitu untuk mengetahui seberapa pengaruh kebiasaan bermain game yang dimiliki peserta didik terhadap prestasi belajar. Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan cara menyelidiki benda-benda yang menjadi dokumentasi. Metode ini peneliti gunakan untuk memperoleh data penunjang kelengkapan dalam penelitian di SMK PGRI 2 Nganjuk.

Menurut Sugiyono (2016) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang sebenarnya masih harus diuji secara empiris. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik uji korelasi product

moment. Menurut Sugiyono (2014) rumus uji korelasi *product moment* sebagai berikut:

H_a = Ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar mata pelajaran perbankan dasar siswa kelas X di SMK PGRI 2 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021

H_0 = Tidak ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar mata pelajaran perbankan dasar siswa kelas X di SMK PGRI 2 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021

Hasil perhitungan r_{xy} atau r_{hitung} dikonsultasikan dengan harga r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%. Jika harga r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka dapat dikatakan item tersebut valid.

Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil

Adapun hasil penelitian yang diperoleh peneliti berdasarkan hasil angket kecanduan *game online* adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi kecanduan *game online*

No	Interval	Frekuensi	Kategori	Presentase
1	75-80	5	Sangat kecanduan	17%
2	70-74	15	Kecanduan	50%
3	65-69	10	Cukup kecanduan	33%
	Jumlah	30		100%

Sumber: Data Peneliti

Berdasarkan data diatas dapat diuraikan bahwa terdapat sebanyak 5 siswa atau sebesar 17% berkategori sangat kecanduan, sebanyak 15 siswa atau 50% berkategori kecanduan, dan 10 siswa atau 33% lainnya berkategori cukup kecanduan.

Adapun hasil penelitian yang diperoleh peneliti berdasarkan hasil tes tertulis pada mata pelajaran perbankan dasar siswa kelas X di SMK PGRI 2 Nganjuk tahun pelajaran 2020/2021 adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Distribusi frekuensi prestasi belajar perbankan dasar

No	Interval	Frekuensi	Kategori	Presentase
1	94-102	2	Sangat baik	7%
2	84-93	19	Baik	63%
3	75-83	9	Sedang	30%
	Jumlah	30		100%

Sumber: Data Peneliti

Berdasarkan data diatas dapat peneliti uraikan bahwa terdapat sebanyak 2 siswa atau sebesar 7% berkategori sangat baik, sebanyak 19 siswa atau 63% berkategori baik, dan 9 siswa atau 30% lainnya berkategori sedang.

Setelah menyajikan data dari data angket kecanduan game online dan data hasil tes prestasi belajar perbankan dasar. Pada langkah selanjutnya yaitu melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Yang bertujuan untuk menentukan harga r_{hitung} dan dengan mengkonsultasikan dengan r_{tabel} pada taraf signifikan 5%.

Mencari r_{hitung} dengan rumus korelasi *product moment*

Diketahui:

$$N = 30$$

$$\Sigma X = 2145$$

$$\Sigma Y = 2576$$

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}} \\
 &= \frac{30 \cdot 184589 - (2145)(2576)}{\sqrt{[30 \cdot 153827 - (2145)^2][30 \cdot 222250 - (2576)^2]}} \\
 &= \frac{5537670 - 5525520}{\sqrt{[4614810 - 4601025][6667500 - 6635776]}} \\
 &= \frac{12150}{\sqrt{(13785)(31724)}} \\
 &= \frac{12150}{\sqrt{437315340}}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{12150}{20912,0859}$$

$$= 0,581$$

Dari perhitungan diatas dapat dilihat hasil dari uji hipotesis kecanduan game online terhadap prestasi belajar mata pelajaran perbankan dasar siswa kelas X di SMK PGRI 2 Nganjuk tahun pelajaran 2020/2021 menunjukkan angka 0,581.

Setelah mengetahui r_{xy} dapat ditentukan juga derajat bebasnya sebagai berikut:

$$Dk = N-1$$

$$= 30-1 = 29$$

Maka dapat diperoleh $r_{hitung} = 0,581$ sedangkan r_{tabel} dengan taraf signifikan 5% untuk n sebanyak 30 (jumlah sampel) dan $dk=29$ adalah 0,367. dapat disimpulkan bahwa $r_{hitung} (0,581) > r_{tabel} (0,367)$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini terbukti ada pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar mata pelajaran perbankan dasar siswa kelas X di SMK PGRI 2 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021.

B. Pembahasan

Dari analisis data di atas terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar mata pelajaran perbankan dasar siswa kelas X di SMK PGRI 2 Nganjuk tahun pelajaran 2020/2021 Hal ini dapat dilihat dari:

1. Untuk data pada tabel hasil angket kecanduan *game online* siswa kelas X AKL 2 SMK PGRI 2 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021 sesuai dengan data angket yang menunjukkan bahwa frekuensi rata-rata terdapat sebanyak 5 siswa atau sebesar 17% berkategori sangat kecanduan, sebanyak 15 siswa atau 50% berkategori kecanduan, dan 10 siswa atau 33% lainnya berkategori cukup kecanduan.
2. Untuk data pada tabel hasil tes prestasi belajar mata pelajaran perbankan dasar siswa kelas X AKL 2 SMK PGRI 2 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021 sesuai dengan data tes yang menunjukkan bahwa frekuensi rata-

rata terdapat sebanyak 2 siswa atau sebesar 7% berkategori sangat baik, sebanyak 19 siswa atau 63% berkategori baik, dan 9 siswa atau 30% lainnya berkategori sedang.

3. Pada penelitian ini berdasarkan hasil analisis yang dilakukan penulis bahwa hasil angket dan hasil tes kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar yang diperoleh (menggunakan rumus korelasi *product moment*). Maka $r_{hitung} = 0,581$ sedangkan r_{tabel} dengan taraf signifikan 5% untuk n sebanyak 30 (jumlah sampel) dan $dk=29$ adalah 0,367. dapat disimpulkan bahwa $r_{hitung} (0,581) > r_{tabel} (0,367)$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini terbukti ada pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar mata pelajaran perbankan dasar siswa kelas X di SMK PGRI 2 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021.

Simpulan dan Rekomendasi

A. Simpulan

Melihat pada tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar mata pelajaran perbankan dasar siswa kelas X di SMK PGRI 2 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021. Maka analisa dan pembahasan yang dilakukan peneliti menarik sebuah kesimpulan sebagai berikut:

1. Kecanduan *game online* siswa kelas X di SMK PGRI 2 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021, yang menunjukkan bahwa terdapat sebanyak 5 siswa atau sebesar 17% berkategori sangat kecanduan, sebanyak 15 siswa atau 50% berkategori kecanduan, dan 10 siswa atau 33% lainnya berkategori cukup kecanduan.
2. Prestasi belajar mata pelajaran perbankan dasar siswa kelas X di SMK PGRI 2 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021, yang menunjukkan bahwa terdapat sebanyak 2 siswa atau sebesar 7% berkategori sangat baik, sebanyak 19 siswa atau 63% berkategori baik, dan 9 siswa atau 30% lainnya berkategori sedang.
3. Ada Pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar mata pelajaran perbankan dasar siswa kelas X di SMK PGRI 2 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021, yang diperoleh (menggunakan rumus korelasi *product moment*). Diperoleh $r_{hitung} = 0,581$ sedangkan r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%

untuk n sebanyak 30 (jumlah sampel) dan $dk=29$ adalah 0,367. dapat disimpulkan bahwa $r_{hitung} (0,581) > r_{tabel} (0,367)$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

A. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelien yang telah dilakukan, maka saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa yang bermain *game online*, agar lebih mengatur waktu belajar dan bermain *game online*, menyadari dampak dari kecanduan game online karena anak merupakan generasi penerus bangsa dan hendaknya lebih meningkatkan keaktifan belajar baik di sekolah maupun di rumah, karena hal ini bisa mempengaruhi hasil belajar.
2. Bagi orang tua anak yang bermain *game online*, sebagai orang tua agar selalu membimbing dan mengarahkan agar anak tidak terpengaruh terhadap game online dan fokus meningkatkan prestasi akademik di sekolah. Ketegasan dan arahan dari orang tua sangat di perlukan guna memdidik anak agar menjadi anak yang baik.
3. Bagi guru untuk meningkatkan pengawasan kepada peserta didik dalam pembelajaran untuk lebih baik lagi, sehingga hasil belajar peserta didik lebih maksimal lagi.
4. Bagi peneliti selanjutnya. Penelitian perlu dilanjutkan untuk meneliti variabel lain yang mempengaruhi kecanduan game online dengan menggunakan metode penelitian dan alat pengumpulan data yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ulfyah, Ulya. (2020). *PENGARUH INTENSITAS GAME ONLINE DI RUMAH TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Penelitian Kelas XI IPS di SMA Al-Islam Kecamatan Cibiru Kabupaten Bandung)*. Skripsi tidak dipublikasikan. UIN Sunan Gunung Djati.
- Masya, H & Candra, DA. (2016). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqoon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jurnal Bimbingan dan Konseling. 03(1). 153-169. p-ISSN: 2089-9955. eISSN: 2355-8539.

- Nur Fadilah Ramdani .(2018). *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VI SDN BAWAKARAENG 1 KOTA MAKASSAR*. Skripsi tidak dipublikasi. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Andrew, Maurice. 2017. “*Pengaruh Kecanduan Game online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*”. Jurnal Jaffray
- Muhammad Fikri Faruza. (2018). *UPAYA MENINGKATKAN KEDISIPLINAN SISWA YANG KECANDUAN GAME ONLINE MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DI MAPN 4 MARTUBUNG*. Skripsi tidak dipublikasi. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
- Muhtar Fauzi. (2019). *PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR ANAK SEKOLAH DI SMP NEGERI 4 GOMBONG*. Skripsi tidak dipublikasi. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Muhammadiyah Gombang.
- Kausar. (2019). *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI AKADEMIK PESERTA DIDIK DI MAN 3 ACEH BESAR*. Skripsi tidak dipublikasi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Sugiyono. (2011) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND (Cet XIV)* Bandung: Alfabeta