

PENGARUH *GAME PLAYSTATION* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 69 BANDA ACEH

Cut Rosi Dyanti, Intan Safiah, Rosma Elly.

Universitas Syiah Kuala

osieadek91@gmail.com

ABSTRAK

Game Playstation merupakan salah satu bentuk produk perkembangan teknologi yang bergerak dibidang permainan. *Game* ini mempunyai CPU (central processor unit) yang terbentuk grafis 3 dimensi sehingga permainan yang ditampilkan tampak seperti nyata. Penelitian ini memaparkan pengaruh *game playstation* terhadap prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh *game playstation* terhadap prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan jenis penelitian yaitu menggunakan regresi linear sederhana. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 20 orang dan mengambil sampel secara acak yang hanya bermain *game playstation* sebanyak 15 orang. Data penelitian ini bersumber dari nilai akhir (raport) siswa kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik angket dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1. Prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 69 Banda aceh sangat rendah dilihat dari nilai raport siswa. 2. Adanya pengaruh antara bermain *game playstation* terhadap prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh, hal ini dapat dilihat dari nilai koefisien regresi sebesar 1666. Jadi dapat disimpulkan bahwa para siswa yang gemar bermain *game playstation* adanya pengaruh pada hasil prestasi belajarnya terbukti dari nilai prestasi yang sangat rendah dan semua variabel bebas (X) ada pengaruh terhadap varibel terikat (Y) sebesar 1.666.

Kata Kunci : *Playstation*, Prestasi Belajar

PENDAHULUAN

Playtasion adalah salah satu bentuk produk perkembangan teknologi modern yang bergerak dibidang permainan. *Game* ini mempuyai CPU (*central processor unit*) yang terbentuk grafis 3 dimensi, sehingga permainan yang ditampilkan tampak seperti nyata. *Game playtasion* memiliki jenis ratusan permainan yang berbeda-beda, sehingga membuat siswa sangat menyukai game ini (Mandalamaya, 2015).

Masuknya jenis *game playstation* disambut dengan fenomena oleh masyarakat luas, hal ini terbukti oleh ramainya rental-rental *game playstation* yang tersebar disekitar tempat tinggal kita bahkan tidak sedikit pula keluarga mereka yang menyajikan *game playstation* dirumah. Dengan bermunculan sarana interaktif, seperti *game playstation* disadari atau tidak sesungguhnya telah mengubah suasana rumah, kelas maupun ruang bermain.

Permainan jenis *game playstation* ini jika ditinjau dari banyak sedikitnya aktivitas yang dilakukan, maka permainan ini termasuk jenis bermain pasif atau hiburan, sebab subyek mendapatkan kesenangan dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain yakni si pembuat permainan dan pemain hanya mengeluarkan sedikit energi saja untuk bermain, yakni tinggal memencet tombol yang ada.

Game playstation mempunyai dampak pengaruh positif dan pengaruh negatif. Permainan *game playstation* digunakan sebagai media hiburan pengisi waktu luang yang bermanfaat sebagai penghilang stress. Sedangkan pengaruh negatif yang akan menjadi prihatin adalah kecanduan terhadap *game playstation* itu sendiri.

Penggunaan *game playstation* secara berlebihan dapat mengganggu kehidupan sehari-hari seperti mengasingkan diri, menghindari berhubungan dengan orang lain atau kegiatan lainnya dan hanya berfokus pada penyelesaian permainan dalam *game playstation* tersebut.

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan Negara. Pendidikan merupakan rangkaian aktifitas untuk mengembangkan seluruh aspek kehidupan manusia yang berjalan seluruh hidup. Tujuan pendidikan pada umumnya adalah untuk meningkatkan SDM yang utuh dan berkualitas. Dengan potensi yang mereka miliki akan menghasilkan manusia yang berkualitas (Purwanto, 2014:27).

Dalam rangka perbaikan dan peningkatan mutu hasil belajar tersebut perlu adanya pengkajian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang kecanduan *game playstation*, dikhawatirkan dapat mempengaruhi proses belajarnya seperti tidak membuat pr serta tugas yang berkenaan dengan sekolah. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting

sekali artinya dalam rangka membantu murid-murid dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya. Prestasi belajar yang dicapai individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu (Ngalim, 2013:55).

Mengingatkan bahwa dampak buruk yang bisa ditimbulkan akibat kecanduan permainan ini (*game playstation*) adalah melemahnya fisik dan psikis tanpa disadari anak. Menyebabkan anak kekurangan energi dan melemahnya konsentrasi. Maka, jangan heran jika sewaktu-waktu nilai di raport anak menurun, dan tidak usah kaget bila tiba-tiba seorang anak berubah jadi pemarah dan mudah tersinggung (Munandar, 2014).

Studi ini menemukan adanya hubungan yang jelas antara periode yang berkelanjutan dengan bermain *game playstation* kekerasan dengan peningkatan sikap agresif. Dalam dua tahun terakhir dari sampel penelitian ditanya seberapa sering bermain *game playstation* tersebut, dengan alternatif menjawab mulai dari tidak pernah sampai selama lima jam atau bahkan lebih dari 6 jam perhari. Dalam hal ini frekuensi bermain siswa juga memiliki andil yang besar terhadap perilaku yang ditimbulkan (Jumarni, 2013).

Prestasi belajar merupakan sebuah prestasi yang dihasilkan individu dalam menempuh pendidikan. Prestasi belajar tiap individu berbeda-beda, hal ini dimungkinkan beberapa faktor dari dalam maupun luar individu. Tingkat keberhasilan siswa dalam belajar dapat diketahui melalui prestasi belajarnya berdasarkan hasil evaluasi atau ujian. Dalam Kamus Bahasa Indonesia didefinisikan prestasi merupakan hasil yang telah dicapai, dilakukan atau dikerjakan oleh seseorang, sehingga prestasi belajar merupakan hasil yang telah dicapai setelah seseorang belajar.

Namun permasalahan yang terjadi adalah adanya tinggi dan rendah tingkat prestasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 69 Banda Aceh. Hal ini dapat di analisis dari beberapa siswa kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh yang memiliki prestasi belajar tinggi maupun rendah. Dimana kita ketahui bahwa prestasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor intern, tetapi adanya faktor ekstern yang dapat mempengaruhi tingkat prestasi belajar. Salah satunya adalah *game*, terutama *game*

playstation yang nyata dan sangat dekat dengan kita. Peneliti sering mengamati banyaknya siswa yang masih berseragam sekolah bermain permainan ini di rental *game playstation* sepulang dari sekolah. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 69 Banda Aceh. Survey awal dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 69 Banda Aceh, didapatkan hasil sementara bahwa nilai prestasi belajar siswa sangat rendah disemester pertama dan dilakukan lagi penelitian semester kedua ini tingkat prestasi siswa tersebut semakin menurun.

Berdasarkan hasil hipotesis sementara diatas tersebut, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh *Game Playstation* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh”. Tujuan Penelitian Untuk mengetahui pengaruh *game playstation* terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 69 Banda Aceh.

Adapun manfaat yang diharapkan oleh penulis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk peneliti, sebagai sarana penelitian untuk mengembangkan pengetahuan keterampilan dan wawasan berfikir kritis, guna melatih kemampuan menganalisis masalah-masalah yang mempengaruhi prestasi belajar siswa secara kritis dan sistematis.
2. Untuk lembaga yang diteliti, sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijaksanaan dalam rangka mengantisipasi adanya pengaruh *game playstation* terhadap prestasi belajar anak didiknya.
3. Untuk pengembangan keilmuan, sebagai bahan pertimbangan untuk mengantisipasi adanya pengaruh *game playstation* terhadap prestasi belajar siswa dalam menghadapi kehidupan modern saat ini.

Untuk mempermudah pemahaman karya tulis maka di definisikan kata-kata penting yang menjadi pokok pembahasan yaitu :

1. *Playstation* merupakan jenis game yang dimana pemain akan mempelajari banyak peran untuk bisa mengendalikan permainan sendiri (Ummi, 2007:10). Jadi, *playstation* adalah permainan yang bersifat mencari kesenangan atau hiburan yang dapat kita jumpai baik itu di rumah maupun di tempat penyewaan rental *playstation* itu sendiri.

2. Prestasi belajar merupakan hal yang tak dapat dipisahkan dengan kegiatan belajar. Karena kegiatan tersebut merupakan proses sedangkan, prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar tersebut (Poetwadarminta, 2002:768). Jadi, prestasi belajar dapat diartikan hasil belajar siswa dari pendidikannya sesuai dengan kemampuan siswa tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah bagaimana suatu penelitian itu dilakukan. Dalam melakukan penelitian diperlukan metode penelitian yang disesuaikan dengan pokok permasalahan yang akan diteliti untuk mendapatkan data dan informasi dalam mendukung penelitian ini.

Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif karena, pada penelitian menggambarkan dua variabel yaitu variabel bebas (variabel yang variasinya mempengaruhi variabel lain) yang biasa ditandai dengan simbol (X) dan variabel terikat (variabel penelitian yang diukur untuk mempengaruhi besarnya efek atau pengaruh variabel lainnya) biasa ditandai dengan simbol (Y) (Nazir, 2011:124).

Jenis penelitian yang akan digunakan oleh si peneliti yaitu regresi linear sederhana merupakan suatu alat ukur yang juga dapat digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya korelasi antarvariabel. Jika kita memiliki dua buah variabel atau lebih maka sudah selangkahnya apabila kita ingin variabel-variabel itu berhubungan atau dapat diramalkan.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2013:173). Maka dalam penelitian ini yang menjadi populasinya adalah siswa kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Untuk itu si peneliti menggunakan *simple random sampling* secara acak untuk mencari secara keseluruhan yang benar-benar kecandungan *game playstation* yakni hanya sebanyak 15 orang siswa.

Pengumpulan data adalah prosedur untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh penelitian ini maka, dari itu terdapat didalam kelas V sebagai sampel. Alasan peneliti memilih sampel tersebut dikarenakan siswa SD kelas V sudah bisa memahami maksud pertanyaan apabila kita menggunakan penelitian ini data diperoleh dengan metode berikut ini:

1. Angket atau Kuesioner

Adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.

Peneliti menggunakan metode angket atau kuesioner tertutup dengan bentuk esai. Kuesioner esai adalah kuesioner yang sudah disediakan pertanyaan sehingga responden tinggal mengeceklist jika pertanyaan tersebut sesuai dengan jawabannya.

Dalam hal ini kuesioner dibagikan pada siswa kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh untuk menganalisis dan memperoleh data tentang pengaruh *game playstation* terhadap prestasi belajar siswa SD Negeri 69 Banda Aceh.

2. Dokumentasi

Yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip daftar nilai belajar siswa kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh pada nilai raport siswa semester akhir.

Setelah semua data terkumpul dari hasil pengumpulan data maka, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah mengolah dan menganalisa data. Adapun teknik yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah rumus regresi linear sederhana sebagaimana kegunaan regresi dalam penelitian salah satunya untuk meramalkan atau memprediksi variabel terikat (Y) apabila variabel bebas (X) diketahui. Regresi sederhana dapat dianalisis karena didasari hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat (kausal) variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Analisis regresi untuk mengetahui pengaruh *game playstation* terhadap prestasi belajar siswa atau menganalisis hubungan antara dependen variabel dengan independent variabel dengan menggunakan regresi linier sederhana:

$$\hat{y} = a + bx$$

Keterangan :

\hat{y} = Prestasi belajar siswa

a = Konstanta

b = Koefisien Regresi

x = Pengaruh game *playstation*

Dan untuk mempermudah perhitungan peneliti menggunakan alat bantu hitung SPSS 20,0. Langkah selanjutnya adalah menafsirkan perolehan angka koefisien reliabilitas dengan berpedoman pada pendapatnya (Riduwan, 2005:138), yaitu menggunakan interpretasi terhadap koefisien korelasi yang diperoleh atau nilai r sebagai berikut:

Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 – 1,000	Sangat Kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 69 Banda Aceh yang berada dibawah naungan Dinas Kota Banda Aceh yakni beralamat Jln. Inong Balee Kopelma Darussalam Kabupaten Banda Aceh. Kondisi lokasi sekolah yang bersih dan nyaman serta pekarangan yang dihiasi oleh pepohonan, dan tanaman-tanaman bunga yang sangat indah yang mampu menciptakan kenyamanan bagi siapapun yang memandangnya.

Untuk mendapatkan informasi yang diperlukan, penulis memulai penelitian di sekolah sejak tanggal 30 Juli sampai 13 Agustus 2016. Penulis melakukan kegiatan pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket/kuesioner dan dokumentasi. Dalam penelitian ini menggunakan angket bergradasi yang terdiri dari 4 persyaratan yaitu dari selalu, sering, kadang-kadang dan tidak pernah.

Sebagaimana yang telah disebutkan dalam bab III bahwa data yang diperoleh dianalisis dengan metode regresi linear sederhana menggunakan metode bertujuan

untuk memprediksi hubungan antara kedua variabel tersebut. Langkah pertama yakni membuat H_a dan H_o dalam bentuk kalimat :

H_a = terdapat pengaruh yang signifikan antara *game playstation* terhadap prestasi belajar siswa.

H_o = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *game playstation* terhadap prestasi belajar siswa.

Hasil dari pengukuran dan penjumlahan nilai pengaruh *game playstation* terhadap prestasi belajar siswa pada tahun ajaran 2016/2017 diperoleh data seperti pada tabel berikut:

Tabel 4.1.2 Nilai *Game Playstation* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh Tahun Ajaran 2016/2017, dan devisiasinya untuk memperoleh regresi linear sederhana.

No	Nilai Game Playstation (X)	Nilai Prestasi Belajar (Y)	X^2	Y^2	XY
1.	15	10,8	225	116,6	162
2.	22	8	484	16	176
3.	10	9,75	100	95,06	9,75
4.	15	8,62	225	74,30	129,3
5.	20	9	400	81	180
6.	18	9,87	324	97,41	177,6
7.	22	9,75	484	95,06	214,5
8.	20	9,12	400	83,17	182,4
9.	22	8	484	64	176
10.	15	9,5	225	90,25	142,5
11.	16	9	256	81	144
12.	15	7	225	49	105
13.	20	10,2	400	104,0	204
14.	22	10,8	484	116,6	237,6
15.	22	9,5	484	90,25	209
Jumlah	$\Sigma X = 274$	$\Sigma Y = 129,04$	$\Sigma X^2 = 5.200$	$\Sigma Y^2 = 17,14$ 9	$\Sigma XY = 2.449,65$

Tahap selanjutnya untuk menguji ada tidaknya pengaruh dari kedua variabel tersebut yakni dengan mencari analisis regresi linear sederhana seperti yang terdapa t di bawah ini:

$$\hat{y} = a + bx$$

Keterangan:

\hat{Y} = Prestasi belajar siswa

a = Konstanta

b = Koefisien Regresi

X = Pengaruh game *playstation*

Nilai a dan b dicari dengan menggunakan formula yaitu:

$$b = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{15 \cdot 2449,65 - 274 \cdot 129,04}{15 \cdot 5200 - 274 \cdot (274)}$$

$$b = \frac{36745 - (31873)}{78000 - (75076)}$$

$$b = \frac{4872}{2924} = 1.666$$

Kemudian setelah mencari nilai b dilanjutkan dengan mencari nilai a dengan rumus sebagai berikut:

$$a = \frac{(\sum y - b \sum x)}{n}$$

$$a = \frac{129,04 - 1666 \cdot 274}{15}$$

$$a = \frac{-421,127}{15}$$

$$a = -28075$$

Dari hasil analisis diperoleh persamaan koefisien regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bx$$

$$Y = -28075 + 1.666x$$

Dari persamaan regresi di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Konstanta (nilai a) sebesar -28075 satuan, berarti apabila ada pengaruh dari variabel X atau variabel X = 0, maka nilai Y = -28075
2. b = 1666 ini berarti jika X bertambah satu satuan, maka Y (nilai raport) akan berubah 1.666 dengan anggapan variabel X adalah konstanta dengan kata lain apabila variabel *game playstation* selama ini berpengaruh terhadap nilai raport siswa.

Berdasarkan nilai-nilai perhitungan di atas langkah selanjutnya menguji signifikan 5% dalam teknik *statistic product moment* ini peneliti menggunakan rumus singkat yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sum x^2 (\sum y^2)}$$

Keterangan :

r_{xy} = Pengaruh *game playstation* terhadap prestasi belajar siswa SD Negeri 69 Banda Aceh

X = Nilai *game playstation*

Y = Nilai prestasi belajar siswa

N = Jumlah sampel

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{\sum xy}{\sum x^2 (\sum y^2)} \\ &= \frac{2.449,65}{5.200 (17,149)} \\ &= \frac{2.449,65}{298,62} \\ &= 8,20 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan diperoleh koefisien korelasi pengaruh *game playstation* terhadap prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh tahun ajaran 2016/2017 ($r_{hitung} = 8,20$). Selanjutnya angka tersebut dibandingkan dengan koefisien korelasi kritik yang tertera dalam taraf signifikansi 5% yaitu 0.5 (r_{tabel}), maka, hasil perbandingan menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$, ($8,20 > 0,5$). Koefisien Korelasi (R) sebesar 8,20 hal ini menunjukkan bahwa pengaruh semua variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) mempunyai pengaruh yang sangat kuat sebesar 82,03%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Bahwa adanya pengaruh antara bermain *playstation* terhadap prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh, hal ini dapat dilihat dari nilai koefisien regresi sebesar 1666. Disini dapat dilihat bahwa memang adanya pengaruh antara bermain *game playstation* dengan prestasi belajar siswa, sebagaimana yang telah dibuktikan oleh si peneliti yakni sebesar 16,66%. Dengan demikian bahwa asumsi

yang menyatakan bahwa adanya pengaruh antara *game playstation* terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 69 Banda Aceh di terima, artinya adanya pengaruh yang sangat besar antara *game playstation* terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SD negeri 69 Banda Aceh.

DAFTAR PUSTAKA

- A.B., Rab. 2006. "*Dampak Video Games Pada Anak Perlu Diwaspadai*", (Online), ([http:// www.pembelajar.com/wmview.php?ArtID=491&page=2](http://www.pembelajar.com/wmview.php?ArtID=491&page=2), diakses 14 Agustus 2016).
- Adikara, R.E. "*Bermain Game Baik atau Buruk*", (Online), (<http://www.google.com>, diakses 14 Agustus 2016).
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian. Suatu Pendekatan Praktek*. edisi revisi VI, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Asosiasi Dokter Amerika Resah Akan Dampak Playstation*. (<http://id.wordpress.com>. 2007).
- Departemen Agama RI. *Game Dalam Perspektif Islam*. Pelita IV/Tahun1/2001/2002. *Dampak Buruk Bisnis Rental PlayStation Bagi Anak Pelajar* (<http://www.google.com>, diakses 14 Agustus 2016).
- Danarjati Dwi Prasetia, dkk. 2014. *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- FKIP. 2016. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala.
- Hamid, Farida. 2002. *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya: Apollo Lestari.
- Munandar, Utami. Juni 2010. "Penelitian Pengaruh *Game Playstation* terhadap Prestasi Belajar". *Jurnal prestasi*,(Online), diakses 14 Agustus 2016.
- John Bolongan. 2010. "*Bermain Game, Baik atau Buruk?*".(Online), ([http:// www.google.com](http://www.google.com), diakses 1 Mei 2016).
- Jumarni. 2013. "Pengaruh *Game Playastation* Terhadap Perilaku Agresif",(Online), ([http://www.scribd.com/.](http://www.scribd.com/), diakses 29 Juli 2016).
- Mandalamaya, 2015. "*Pengertian Game Playstation*".(Online), ([http:// www.google.com](http://www.google.com), diakses 14 Mei 2016).
- Nazir, Ph. D. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Purwanto, Ngalim. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, Nanang. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Riduwan. 2005. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Suyono dan Harianto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sukardi Dewa Ketut. 2003. *Analisis Tes Psikologis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sulistyorini. 2009. *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Teras.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.