

Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Kota Makassar

Ince Prabu Setiawan Bakar^{1*}, Badruddin Kaddas²

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Makassar, Indonesia

²Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Makassar, Indonesia

*Email: inceprabusetiawanbakar.dty@uim-makassar

Naskah diterima: 10-01-2021, direvisi: 13-04-2021; disetujui: 30-04-2021

Abstract:

The main problem in this study is whether there is an effect of using gadgets on the learning interest of fifth grade students at MIN 1 Makassar City. This type of research is correlational research which is used to determine the relationship and the degree of relationship between the two. The population of this study were all fifth grade students of MIN 1 Makassar City, totaling 73 people. While the research sample is 26 people. Data was collected by distributing questionnaires and documentation. The data collected in the study were analyzed using descriptive and inferential statistical techniques. Based on the results of data analysis, it can be seen that the results of the questionnaire use of gadgets are 1759 and the results of the questionnaire on learning interest are 1777. The descriptive data analysis of the use of gadgets is an average of 67.65 medians of 67.50 mode 63 and a standard deviation of 4,137, while the analysis of interest in learning data is an average -mean 68.35 median 68.50 mode 73 and standard deviation 5.396. Inferential data analysis, namely the normality test with normal distribution because the p -value > 0.05 and the homogeneity test, said to be homogeneous because $0.061 > 0.05$. The correlation hypothesis test with 26 students has a correlation of 0.889 from a t table of 0.388. Thus, t count $> t$ table, at the level of the correlation coefficient which is between 0.70-0.90, including the high level. This shows that the value of data analysis is higher than the value of r table, so the proposed research hypothesis is accepted.

Keywords: *gadget, interest in learning, students*

Abstrak:

Masalah utama dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas V MI Negeri 1 Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian korelasional yang digunakan untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan antara dua. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MI Negeri 1 Kota Makassar yang berjumlah 73 orang. Sedangkan sampel penelitian yaitu berjumlah 26 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan pembagian angket dan dokumentasi. Data yang terkumpul dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Berdasarkan hasil analisis data, terlihat bahwa hasil angket penggunaan gadget sebesar 1759 dan hasil angket minat belajar 1777. Analisis data deskriptif penggunaan gadget yaitu rata-rata 67,65 median 67,50 modus 63 dan standar deviasi 4.137, sedangkan analisis data minat belajar yaitu rata-rata 68,35 median 68,50 modus 73 dan standar deviasi 5.396. Analisis data Inferensial yaitu uji normalitas berdistribusi normal karena nilai p -value > 0.05 dan uji homogenitas, dikatakan homogen karena $0,061 > 0.05$. Uji hipotesis korelasi dengan siswa 26 orang memiliki korelasi 0,889 dari t tabel 0,388. Dengan demikian, t hitung $> t$ tabel, pada tingkat koefisien korelasi yang berada di antara 0,70-0,90 termasuk taraf tinggi. Hal ini menunjukkan nilai analisis data lebih tinggi dari pada nilai r tabel maka hipotesis penelitian yang diajukan diterima.

Kata Kunci: *penggunaan gadget, minat belajar, peserta didik*

PENDAHULUAN

Tingkat pendidikan yang tinggi berkaitan dengan kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia menjadi sumber utama dalam pembangunan bangsa karena, jika kualitas sumber daya manusia tinggi maka akan memudahkan pembangunan bangsa. Manusia tidak hanya membutuhkan pendidikan umum akan tetapi memerlukan juga pendidikan agama karena tujuan pendidikan agama untuk meningkatkan iman dan takwa serta membangun akhlak (Burga, 2019). Dalam ajaran Islam, berpendidikan atau menuntut ilmu adalah salah satu perintah yang wajib dilaksanakan seorang muslim/muslimah untuk mengangkat derajat pribadi maupun derajat keluarga sehingga sangat mempengaruhi strata sosial dalam kehidupan bermasyarakat dan juga sebagai bekal akhirat karena sesungguhnya tidak sama manusia termotivasi untuk menuntut ilmu atau berusaha membekali dirinya dengan ilmu (Yunus, Yunus, & Kaddas, 2020).

Pada era globalisasi ini, semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja, sampai orang tua sudah tidak asing lagi dengan alat atau teknologi super canggih dan bisa dibuat untuk mengakses informasi dari belahan dunia mana pun dengan mudah yang biasa disebut dengan *gadget* (Bambani, 2013; Komalasari, 2011). *Gadget* merupakan perkembangan teknologi masa kini yang menyasar semua kalangan termasuk anak usia pra sekolah. *Gadget* adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi, dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, *handphone*, *game konsol*, dan lainnya (Agusli, 2008).

Minat belajar merupakan salah satu peranan penting dalam menentukan prestasi belajar siswa (Shalahuddin, 1990). Minat siswa dalam pembelajaran menjadi kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki minat belajar akan memusatkan perhatiannya dalam pembelajaran sehingga mampu berkonsentrasi dengan baik (Khairani, 2014; Djaali, 2007). Minat belajar yang dimiliki siswa berbeda satu dengan yang lainnya. Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar tersebut diantaranya yaitu penggunaan *gadget* (Rumengan, & Talakua, 2020; Musariffah, 2018).

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di MI Negeri 1 Kota Makassar pada tanggal 28 Maret 2019 diperoleh beberapa permasalahan, salah satu diantaranya yaitu minat belajar siswa yang masih rendah. Pada awal pembelajaran semua siswa memang memperhatikan penjelasan guru, namun setelah pembelajaran berlangsung beberapa menit siswa mulai tertarik dengan kegiatan lain. Data menunjukkan 14 siswa di kelas V memiliki minat belajar

yang rendah dan mulai tertarik dengan kegiatan lain. Siswa lebih tertarik bermain *gadget* dan berbicara dengan teman sebelah tanpa memperhatikan penjelasan guru. Pada saat diskusi, siswa mengobrol dengan kelompoknya di luar tema diskusi. Ketika guru menanyakan hasil diskusi pada siswa, siswa justru meminta perpanjangan waktu karena belum selesai mengerjakan tugas diskusi. Pada saat pembahasan diskusi, guru sering kali meminta siswa untuk mengemukakan pendapatnya namun hanya satu atau dua saja yang berpendapat. Pada saat jam istirahat tidak semua siswa tertarik untuk membaca buku di perpustakaan. Pengelola perpustakaan MI Negeri 1 Kota Makassar menjelaskan bahwa jika minat baca siswa sangat kurang, hanya siswa yang mendapat tugas dari guru mata pelajaran untuk mencari materi di buku baru berkunjung ke perpustakaan diakibatkan siswa lebih menyukai menggunakan *gadget* untuk mencari informasi. Penggunaan *gadget* di MI Negeri 1 Kota Makassar kurang mendapat pengawasan dari pihak sekolah. Data menunjukkan 35 atau 79,54% dari 44 siswa kelas V memiliki dan membawa *gadget*-nya ke sekolah. Namun, pihak sekolah jarang sekali melakukan inspeksi mendadak (Sidak) terhadap *gadget* siswa. Ketika berada di dalam kelas siswa selalu mencari kesempatan untuk menggunakan *gadget*. Ketika guru menegur, siswa hanya meletakkan *gadget*-nya sebentar di dalam laci meja lalu kemudian bermain *gadget* lagi.

Berdasarkan data tersebut dapat dikemukakan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah, sehingga diperlukan suatu upaya yang lebih serius dari guru dalam melaksanakan pembelajaran diantaranya dengan menonaktifkan *gadget* atau melarang siswa membawa *gadget*. Jadi anak usia SD/MI masih memerlukan bimbingan dari guru untuk mengetahui bagaimana cara belajar yang efektif dan focus dalam menerima materi yang di ajarkan. Guru wali kelas menuturkan sering kali setiap pembelajaran mendapati siswanya bermain *gadget* dan menegurnya. Guru tersebut tidak segan-segan menyita *gadget* siswa apabila siswa sudah diperingatkan namun tetap saja bermain *gadget*. Penggunaan *gadget* berdampak menurunnya minat belajar siswa karena perhatian siswa hanya kepada *gadget* sehingga tidak memperhatikan materi yang di ajarkan guru dan kelas menjadi diam tidak adanya interaksi antara guru dan siswa, siswa juga lebih senang memegang *gadget* dan memainkannya pada proses pembelajaran dibandingkan memegang buku sehingga berakibat kurangnya minat belajar di dalam kelas dan berdampak pada segi sosial maupun segi kesehatan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, beberapa masalah yang akan dibahas antara lain: a) Bagaimana gambaran pengaruh penggunaan *gadget* pada siswa

kelas V di MI Negeri 1 Kota Makassar? b) Bagaimana gambaran minat belajar siswa kelas V di MI Negeri 1 Kota Makassar? dan c) Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas V di MI Negeri 1 Kota Makassar?

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada pendekatan ini data akan dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik untuk menguji hipotesis yang telah disiapkan (Sugiyono, 2016). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Ex Post Facto* yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa. Penelitian *Ex Post Facto* adalah artinya sesudah fakta, penelitian yang dilakukan setelah suatu kejadian itu terjadi (Sugiyono, 2010).

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang memiliki variasi serta dapat diukur yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan (Sukardi, 2009). Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu penggunaan *gadget* sebagai variabel bebas dan minat belajar siswa sebagai variabel terikat. Teknik yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah angket, observasi dan dokumentasi (Arikunto, 2010).

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya yaitu pengolahan dan analisis data. Adapun teknik pengolahan data, sebagai berikut:

1. *Skoring*: mengklasifikasikan jawaban-jawaban dari responden ke dalam kategori-kategori, klasifikasi dilakukan dengan cara memberi tanda atau skor berbentuk angka pada masing-masing jawaban.
2. *Tabulating*: Membuat tabel-tabel untuk memasukkan jawaban-jawaban responden yang kemudian dicari prosentasinya untuk dianalisis (Emzir, 2015).

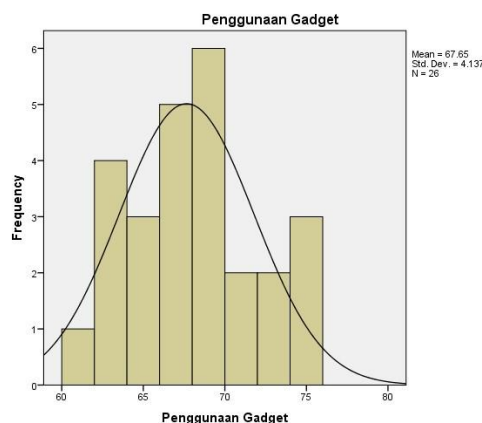
HASIL DAN PEMBAHASAN

Intensitas penggunaan *gadget* termasuk pada kriteria tinggi, hal ini dibuktikan dari distribusi frekuensi yang diolah dari data angket ke dalam bentuk prosentase. Pemaparan ini diperkuat dengan teori Osa Kurniawan Ilham (dalam Wahidah, & Nada, 2019), bahwa *gadget* adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya. *Gadget* berbeda dengan alat elektronik yang lain, karena terdapat unsur kebaruan pada gadget yang tidak dimiliki alat elektronik yang lain. Artinya, mulai dari awal hingga akhir atau dari waktu ke waktu gadget

selalu menyajikan teknologi atau alat elektronik terbaru yang membuat hidup semakin mudah dan praktis. Tidak hanya untuk melakukan dan menerima panggilan saja, saat ini gadget bisa dibuat Instagram, Facebook, WhatsApp, Imo, telegram, messenger, dan yang lainnya. Begitupun fungsinya, handphone zaman sekarang tidak hanya untuk komunikasi saja, tetapi dapat juga digunakan untuk mendengarkan musik, mencari informasi dari seluruh dunia dengan merk tertentu dapat digunakan sebagai pengganti *remote control*.

Dari penggunaannya yang praktis dan memiliki fungsi yang begitu banyak, maka hampir rata-rata baik anak-anak sampai orang dewasa sudah mempunyai dan bisa mengoperasikan gadget. Tidak menutup kemungkinan pada anak tingkat dasar, di MI Negeri 1 Kota Makassar tepatnya pada kelas V, hanya beberapa anak dan dapat dihitung jari siswa yang tidak memiliki *gadget* sendiri, tetapi meskipun tidak mempunyai gadget sendiri, para siswa tersebut sudah bisa dan bahkan bisa dibilang mahir dalam mengoperasikan gadget. Oleh karena itu, tidak heran jika siswa kelas V MI Negeri 1 Kota Makassar intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar termasuk dalam kategori tinggi.

Hasil angket penggunaan *gadget*, menunjukkan bahwa pengaruh *gadget* bagi siswa sangat baik karena siswa menggunakan gadget sebagai alat informasi dan menemukan informasi adapun sebagian siswa menggunakan gadget karena mengikuti zaman, hal ini perlu adanya pendampingan dan arahan agar siswa dapat memanfaatkan gadget sebaik mungkin. Objek dari penelitian penggunaan karakter untuk melihat langsung pengaruh gadget bagi siswa dalam menjalin kegiatannya di madrasah. Pada hasil di atas terdapat 18 siswa sangat baik dan 8 siswa baik dalam penggunaan gadget. Agar terlihat lebih jelas, maka data tersebut dapat disajikan dalam bentuk histogram berikut:

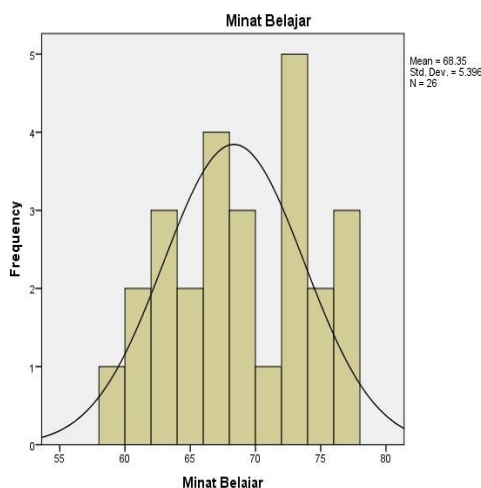


Gambar 1. Histogram Penggunaan *Gadget* pada Siswa Kelas V MIN 1 Kota Makassar

Penelitian minat belajar untuk melihat langsung pengaruh dari perbedaan antarsiswa dalam menjalin kegiatannya di madrasah. Pada hasil di atas terdapat 18 siswa sangat baik

dan 8 siswa baik dalam minat belajar di madrasah sehingga siswa dapat mengembangkan kompetensinya.

Agar terlihat lebih jelas, maka data tersebut dapat disajikan dalam bentuk histogram berikut:



Gambar 2. Histogram Minat Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Kota Makassar

Berdasarkan histogram tersebut maka dapat diketahui kategori dari masing-masing nilai. 18 siswa sangat baik dan 8 siswa baik dalam minat belajar di madrasah agar dapat membentuk kognitif dan prestasi dalam belajar.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang telah diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan kriteria pengujian bahwa data berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $> 0,05$. Sebaliknya, dikatakan bahwa data tidak terdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $< 0,05$. Berikut hasil uji normalitas data penggunaan gadget dan minat belajar.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data Penggunaan Gadget dan Minat Belajar Siswa

	Penggunaan Gadget	Minat Belajar
N	26	26
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	67.65
	Std. Deviation	4.137
Most Extreme Differences	Absolute	.119
	Positive	.119
	Negative	-.077
Test Statistic	.119	.152
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 ^{c,d}	.126 ^c

Tabel di atas menunjukkan bahwa data hasil penggunaan gadget dan minat belajar berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut diperoleh nilai “*P-Value (Sig)*” 0,05 penggunaan gadget dan minat belajar berdistribusi normal.

Dari masalah yang dihadapi MI Negeri 1 Kota Makassar juga merujuk pada penggunaan gadget yang dikatakan guru bahwa minat belajar siswaswanya naik turun. Beliau berpendapat dan menyangka bahwa siswa-siswa disana mempunyai masalah dengan minat belajarnya dikarenakan pengaruh dari gadget, tetapi pada kenyataannya dengan penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan hasil bahwa gadget sama sekali tidak mempengaruhi minat belajar yang dikeluhkan guru. Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Slameto, 2010). Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional (Gagne, 2010).

Gadget berbeda dengan alat elektronik yang lain, karena terdapat unsur kebaruan pada gadget yang tidak dimiliki alat elektronik yang lain (Holilullah, & Nurmalisa, 2019). Artinya, mulai dari awal hingga akhir atau dari waktu ke waktu gadget selalu menyajikan teknologi atau alat elektronik terbaru yang membuat hidup semakin mudah dan praktis. Tidak hanya untuk melakukan dan menerima panggilan saja, saat ini gadget bisa dibuat Instagram, Facebook, WhatsApp, Imo, telegram, messenger, dan yang lainnya. Begitupun fungsinya, *handphone* zaman sekarang (*smart phone*) tidak hanya untuk komunikasi saja, tetapi dapat juga digunakan untuk mendengarkan musik, mencari informasi. Siswa memanfaatkan gadget dengan memudahkan dalam belajar dengan adanya aplikasi belajar seperti ruang guru (Husna, 2018).

Berdasarkan pembahasan tersebut, peneliti berpendapat bahwa minat yang naik turun dan tidak konsisten tersebut disebabkan oleh hal lain, seperti halnya metode yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran atau bisa juga karena media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik atau dikarenakan hal lain (Simbolon, 2014). Gadget pun juga tidak semata-mata dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Karena gadget jika dimanfaatkan sebaik mungkin dan diberikan bimbingan atau pengawasan kepada siswa maka akan meningkatkan minat belajar siswa. Hal yang perlu diperhatikan untuk penggunaan *gadget* pada siswa perlu mendapatkan pendampingan dari orang tua agar terus menuntun

penggunaan *gadget* dengan benar dan mengawasi atau mencegah aktivitas yang berlebihan menonton hal yang berdampak dan tidak sesuai dengan takaran umurnya. Pengawasan orang tua sangat penting dalam penggunaan *gadget* agar mencegah hal negative dan menjadikan penggunaan *gadget* lebih bermanfaat (Pertama, 2015; Kartika, 2014; Irawan, *et al.*, 2013).

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas V MI Negeri 1 Kota Makassar, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan gadget sangat berpengaruh bagi minat belajar siswa, bila anak memanfaatkan gadget dengan baik dengan mencari informasi seputar pelajaran maka minat belajar siswa akan meningkat atau baik dalam belajar karena gadget telah dilengkapi berbagai fitur-fitur pembelajaran.
2. Minat belajar siswa sangat penting dalam meningkatkan kualitas belajar agar mencapai kompetensi yang diinginkan dalam belajar. Dengan demikian dalam meningkatkan minat belajar siswa diperlukan metode dan strategi pembelajaran yang sesuai karakter dan zaman siswa.
3. Tidak ada pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas V MI Negeri 1 Kota Makassar, karena dengan nilai sig. $0,889 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak berpengaruh pada minat belajar siswa. Artinya penggunaan gadget tidak mempengaruhi minat belajar, kemungkinan minat belajar tersebut dipengaruhi oleh hal lain seperti suasana kelas, keadaan sosialnya siswa baik di rumah maupun di sekolah dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusli, R. (2008). *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer*. Jakarta: Mediakita.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bambani, A. A. (2013). Hasil Survey Kebiasaan Pengguna Smartphone di Indonesia. *vivanews.com* (Diakses 1 Juli 2019).
- Burga, M. A. (2019). Hakikat Manusia sebagai MakhluK Pedagogik. *Al-Musannif*, 1(1), 19-31. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2652859>
- Djaali. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Emzir. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Gagne, R. M. (2010). *Essentials of Learning for Instruction*, Jakarta: Penerbit Usaha Nasional.
- Holilullah, T. L., & Nurmalisa, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget, <http://Users/windows/Downloads/4220-8152-1-PB.pdf>(Diakses 2 September 2019).
- Husna, P. A. (2018). Pengaruh Media Gadget terhadap Perkembangan Karakter Anak. <http://ejournal.iaintulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/viewFile/842/586> (Diakses 3 September 2019).
- Irawan, J., *et al.* (2013). Pengaruh Kegunaan Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisai pada Remaja. *Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau*, 8(2).
- Kartika, U. (2014). 10 Alasan Anak Perlu Lepas dari Gadget. *kompas.com* (Diakses 20 Juni 2019).
- Khairani, M. (2014). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Komalasari, K. (2011). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Refika Aditma.
- Musariffah, N. A. (2018). Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3).
- Pertama, Y. A. (2015). Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget. www.jendelaberita.com/2015/dampakpositif-dan-negatif-dalammenggunakan-gadget (Diakses 29 Juni 2019).
- Rumengan, Y., & Talakua, C. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning berbasis Smartphone terhadap Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Seram Utara Barat. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 10(2), 33-40.
- Shalahuddin, M. (1990). *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Bina Ilmu.
- Simbolon, N. (2014). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar*. journal.unimed.ac.id (Diakses 1 Juli 2019).
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syah, M. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Yunus, A. R., Yunus, M., & Kaddas, B. (2020). Epistemology of History Learning for Teachers of Aliyah Madrasah in Makassar. *Journal of Research and Multidisciplinary*, 3(1), 304-312. <https://doi.org/10.5281/jrm.v3i1.36>

