

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KETAATAN BERIBADAH MAHASISWA DI JURUSAN KIMIA UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Hapni Laila Siregar¹, Tri Andoni², Carrin Malika Hanum³, Siska Anggraini⁴
hapnilai@gmail.com¹, triandoni.4222331001@mhs.unimed.ac.id²,
carrinhanum.4222431020@mhs.unimed.ac.id³, siskaanggraini044@gmail.com⁴
Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang pesat telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk praktik keagamaan dan hiburan. Game online, sebagai kegiatan rekreasi yang populer di kalangan remaja, dapat mempengaruhi komitmen mereka terhadap kewajiban beribadah. Penelitian ini mengkaji konsep ketaatan beribadah dan game online, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan kecanduan game online di kalangan remaja. Bukti empiris dikumpulkan melalui survei dan observasi yang dilakukan di kalangan mahasiswa universitas. Hasilnya menunjukkan adanya korelasi signifikan antara waktu yang dihabiskan untuk bermain game online dan frekuensi praktik keagamaan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang dampak kemajuan teknologi, khususnya game online, terhadap perilaku keagamaan mahasiswa.

Kata Kunci: Game online, Ketaatan beribadah, Dampak teknologi dan Faktor kecanduan.

ABSTRACT

The rapid advancement of technology has impacted various aspects of life, including religious practices and entertainment. Online games, a popular leisure activity among teenagers, may affect their commitment to religious duties. This research examines the concepts of religious observance and online gaming, identifying factors leading to online gaming addiction among youths. Empirical evidence was gathered through surveys and observations conducted among university students. The results show a significant correlation between the amount of time spent on online gaming and the frequency of religious practices. This study aims to enhance understanding of the impact of technological advancements, particularly online gaming, on the religious behaviors of university students.

Keyword: *Online game, Religious observanc, Technology impact and Addiction factors.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa banyak perubahan dalam kehidupan manusia, termasuk di kalangan mahasiswa. Salah satu dampak yang cukup signifikan adalah munculnya fenomena game online. Game online telah menjadi salah satu aktivitas yang banyak diminati oleh mahasiswa. Kehadiran game online tidak dapat dipungkiri telah menyita banyak waktu dan perhatian mahasiswa. Berbagai jenis game online, mulai dari game petualangan, strategi, hingga game bertarung, telah menarik minat mahasiswa untuk memainkannya. Hal ini tentu saja dapat mengganggu aktivitas akademik dan kehidupan sosial mahasiswa, termasuk dalam hal ketaatan beribadah.

Ketaatan beribadah merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan mahasiswa, terutama bagi mereka yang beragama. Namun, dengan semakin maraknya fenomena game online, diduga hal ini dapat mempengaruhi tingkat ketaatan mahasiswa dalam menjalankan ibadah. Mahasiswa yang terlalu asyik bermain game online cenderung akan mengabaikan kewajiban beribadah, seperti shalat, mengaji, atau mengikuti kegiatan keagamaan lainnya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara game online terhadap ketaatan beribadah

mahasiswa jurusan kimia Unimed. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat, khususnya dalam upaya meningkatkan kesadaran mahasiswa akan pentingnya menjaga keseimbangan antara aktivitas akademik, sosial, dan spiritual. Sehingga, perlu dilakukannya penelitian untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara game online terhadap ketaatan beribadah mahasiswa. Jurusan kimia.

Berdasarkan penelitian terdahulu menurut Haris, ternyata mayoritas mahasiswa yang ditelitinya 59,6% mahasiswa intens bermain game online. Hal itu dilakukan mahasiswa untuk menghilangkan kepenatan dan menghilangkan rasa bosan. Namun, pada penelitiannya ternyata tidak ada pengaruh signifikan antara pengaruh bermain game online terhadap ketaatan beribadah mahasiswa yang ditelitinya. Namun hasil dari penelitiannya tidak dapat di generalisir untuk mahasiswa di seluruh Indonesia. Sehingga, penelitian di setiap lokasi memiliki hasil dan kesimpulan berbeda – beda. Karena mengacu pada karakter dan pribadi mahasiswa di setiap lokasi penelitian.

Ibadah adalah salah satu perilaku ritual keagamaan yang penting bagi pemeluk suatu agama. Ibadah ini juga seperti proses penyatuan jiwa dan pikiran dalam diri manusia untuk mendekatkan diri kepada Sang Pencipta. Pengertian ibadah, aspek ibadah, fungsi ibadah dalam Islam memiliki cakupan yang sangat luas. Namun, tujuan beribadah tetaplah satu, yaitu untuk mendapatkan ridho Allah SWT. Agama Islam merupakan agama yang universal, yang berisikan petunjuk dalam melakukan kegiatan sehari-hari, termasuk ibadah shalat. Sebagian dari manusia menganggap bahwa ibadah hanyalah sebuah rutinitas dari hal-hal yang dianggap kewajiban, seperti shalat dan puasa. Selain ibadah pokok tersebut, terdapat hal-hal yang kita anggap sepele yang bernilai ibadah dan pahalanya tidak dapat diremehkan (Khoiruman, 2019).

Game online adalah jenis permainan yang dimainkan melalui jaringan internet, di mana pemain dapat berinteraksi dan bersaing dengan pemain lain dari seluruh dunia. Berikut adalah beberapa karakteristik utama dari game online:

- Multiplayer
- Game online umumnya bersifat multiplayer, artinya dapat dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan. Pemain dapat berinteraksi, berkomunikasi, dan bersaing satu sama lain melalui jaringan internet.
- Interaktivitas
- Game online menawarkan interaktivitas yang tinggi, di mana pemain dapat saling berinteraksi, berkolaborasi, atau bertarung satu sama lain secara real-time.
- Persistensi
- Banyak game online memiliki dunia virtual yang terus-menerus ada dan berkembang, bahkan ketika pemain tidak sedang memainkannya. Hal ini menciptakan rasa kesinambungan dan kontinuitas dalam pengalaman bermain.
- Komunitas
- Game online umumnya memiliki komunitas pemain yang aktif, di mana pemain dapat bergabung, bersosialisasi, dan berbagi pengalaman bermain.
- Konektivitas
- Game online memanfaatkan konektivitas internet untuk memungkinkan pemain dari berbagai lokasi terhubung dan bermain bersama-sama.
- Monetisasi
- Banyak game online mengadopsi model bisnis freemium atau pay-to-play, di mana pemain dapat memainkan game secara gratis, namun dapat membeli item atau fitur tambahan dengan membayar.

Game online mencakup berbagai genre, seperti game aksi, petualangan, strategi, peran, olahraga, dan banyak lagi. Popularitas game online terus meningkat seiring dengan perkembangan teknologi dan internet yang semakin maju (Pramudia et al.).

Pandangan islam terhadap game online jika ditinjau dari segi Ilmu Ma'anil Hadis, maka kontekstualisasi hadis tentang al-lahwu al-batil pada game online memberikan pemahaman bahwa game online termasuk kedalam permainan batil, karena game Online bisa menyebabkan seseorang sibuk dalam bermain game ini, Sehingga tidak menyadari waktunya habis dan hilang keta'atan kepada Allah SWT, game online mengandung unsur perjudian, game online Mengandung unsur permainan dadu, menyebabkan pemain game online Menjauh dari lingkungan sekitar, hingga salah dalam mengekspresikan Diri dengan berkata kasar pada sesama teman dan tidak mendengar Nasihat orang tua.

Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi remaja terhadap game online. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap game online, sebagai berikut:

1. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
2. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
3. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online.
4. Kurangnya self control dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain game online pada remaja, sebagai berikut:

1. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain game online.
2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan.
3. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan (Pratiwi, 2019).

Gejala Kecanduan Game Online, lebih banyak menghabiskan waktu bermain game pada jam-jam di luar sekolah, tertidur di sekolah, sering melalaikan tugas, nilai di sekolah jelek, berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk ngegame, lebih memilih bermain game daripada bermain dengan teman, menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (klub atau kegiatan ekstrakurikuler) merasa cemas dan mudah marah jika tidak ngegame (Pratiwi, 2019).

METODE PENELITIAN

1. Subjek dan lokasi penelitian

Lokasi penelitian yang digunakan penelitian adalah Kawasan jurusan kimia universitas negeri medan. Pada penelitian ini peneliti mengambil data secara online melalui angket yang disebar di jurusan kimia. Subjek yang digunakan penelitian adalah mahasiswa jurusan kimia yang memiliki kebiasaan bermain game online. Dan penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 3 hari dari tanggal 7 April 2024 sampai dengan tanggal 9 April 2024

2. Populasi Sampel

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah beberapa mahasiswa kimia universitas negerimedan yang memiliki kebiasaan bermain game online. Dan sampel

sejumlah mahasiswa yang dipilih dari populasi. Jumlah sampel yang didapat dari penelitian ini adalah sebanyak 29 sampel. Jumlah sampel tersebut terkumpul dalam waktu yang telah ditentukan

3. Teknik Pengumpulan Data

Data sampel yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah dengan Teknik kuesioner. Kuesioner adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pernyataan tertulis. Dan pada tahap ini angket dibagikan untuk isi oleh responden yang telah terpilih. Penyebaran kuesioner dilakukan dengan membagikan melalui social media whatsapp.

4. Teknik Olah Data

Data yang telah didapatkan diolah menggunakan bantuan beberapa aplikasi diantaranya Microsoft Excel dan SPSS. Setelah data terkumpul, data kuesioner diubah ke data angka melalui Microsoft Excel. Setelah itu, data angka diuji menggunakan SPSS adapun uji yang dilakukan adalah:

a. Uji Realibilitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah Angket yang digunakan apakah layak dan efisien digunakan untuk penelitian ini.

b. Uji Person Correlation

Uji ini digunakan untuk mengetahui keeratan hubungan secara linier antara dua variable yang mempunyai distribusi data yang normal. Pada penelitian ini yang menjadi variable adalah:

- Variabel X : Intensitas Bermain Game Online
- Variabel Y : Ketaatan Beribadah Mahasiswa Jurusan Kimia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya responden adalah mahasiswa jurusan kimia universitas negeri medan yang memiliki kebiasaan bermain game online. Total jumlah responden pada penelitian ini adalah sebanyak 29 Responden.

• Pertanyaan Skala 1

Pada pertanyaan-pertanyaan skala satu ditujukan untuk mengetahui intensitas bermain game online dari para responden. Responden menjawab pertanyaan dengan memilih memilih salah satu dari empat alternatif jawaban yang telah disediakan yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

No	Pertanyaan
1	Berapa lama Anda bermain game online dalam sehari
2	Seberapa sering Anda bermain game online dalam seminggu?
3	Apakah Anda merasa sulit untuk mengendalikan waktu yang Anda habiskan untuk bermain game online?
4	Apakah bermain game online mengganggu aktivitas sehari-hari Anda?
5	Seberapa besar dampak bermain game online terhadap prestasi akademik anda?
6	Apakah Anda pernah mengabaikan tugas atau kewajiban lain karena terlalu asyik bermain game online?
7	Seberapa besar pengaruh game online terhadap interaksi sosial Anda dengan teman dan keluarga?
8	Apakah Anda pernah mengalami masalah kesehatan (fisik atau mental) akibat terlalu banyak bermain game online?
9	Seberapa besar keinginan Anda untuk mengurangi waktu bermain game online?
10	Apakah Anda pernah mencoba untuk mengurangi atau menghentikan bermain game online, tetapi gagal?

- **Pertanyaan Skala 2**

Pada pertanyaan-pertanyaan skala satu ditujukan untuk mengetahui tingkat keberibadaan dari para responden. Responden menjawab pertanyaan dengan memilih memilih salah satu dari empat alternatif jawaban yang telah disediakan yaitu Sangat Sering (SS), Sering (S), Kadang-Kadang (KK), Jarang (J), dan Tidak Pernah (TP)

No	Pertanyaan
1	Seberapa sering Anda melaksanakan shalat wajib dalam sehari?
2	Seberapa sering Anda membaca Al-Quran dalam seminggu?
3	Seberapa sering Anda mengikuti kegiatan keagamaan di kampus?
4	Seberapa besar pengaruh game online terhadap intensitas Anda dalam beribadah?
5	Apakah Anda merasa lebih malas untuk melaksanakan ibadah setelah bermain game online?
6	Seberapa sering Anda membaca doa sebelum dan sesudah melakukan aktivitas?
7	Apakah Anda merasa lebih dekat dengan Allah setelah rutin melaksanakan ibadah?
8	Seberapa sering Anda mengikuti pengajian atau kegiatan keagamaan di luar kampus?
9	Apakah Anda merasa lebih tenang dan damai setelah melaksanakan ibadah
10	Seberapa sering Anda berdoa dan memohon ampunan kepada Allah?
11	Apakah Anda merasa lebih termotivasi untuk beribadah setelah mendapatkan pemahaman agama yang baik
12	Seberapa sering Anda melaksanakan ibadah sunnah (seperti shalat dhuha, puasa sunnah, dll)?
13	Apakah Anda merasa lebih dekat dengan Allah setelah bermain game online?
14	Seberapa sering Anda melakukan refleksi diri setelah melaksanakan ibadah?
15	Apakah Anda merasa game online mengganggu konsentrasi Anda dalam beribadah?

- **Hasil Uji Realibilitas**

Pada Uji realibilitas menggunakan SPSS, dapat dilihat nilai Cronbach Alphanya. Jika sesuatu Instrumen Angket dikatakan Realible jika:

$$\text{Cronbach Alpha} > 0,6$$

Dimana, dari hasil uji yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.814	.816	25

Dari hasil diatas dapat dilihat bahwa Cronbach Alphanya adalah 0,8 dan nilai tersebut lebh besar dari 0,6.

Hasil :

$$0,8 > 0,6$$

Dapat disimpulkan, bahwa angket yang digunakan pada penelitian ini realiable/efisian digunakan dan dapat digunakan untuk penelitian lanjutan untuk meneliti di objek dan lokasi yang berbeda.

- **Uji Korelasi**

Pada Uji Korelasi, dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut :

Jika Nilai Signifikansi < 0,05 maka Berkolerasi (Ada hubungan)

Jika Nilai Signifikansi > 0,05 maka Tidak ada Korelasi (Tidak ada hubungan)

Dan untuk menilai Derajat Hubungan dapat melihat Nilia Person Correlation, dimana:

Tabel Acuan Data

Pearson Correlation	Hubungan
0,00 – 0,20	Tidak ada korelasi
0,21 – 0,40	Korelasi lemah
0,41 – 0,60	Korelasi sedang
0,61 – 0,80	Korelasi kuat
0,81 – 1,00	Korelasi sempurna

Correlations

		Tes_X	Tes_y
Tes_X	Pearson Correlation	1	.791**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	29	29
Tes_y	Pearson Correlation	.791**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	29	29

Correlation is significant at the 0.01 level.

Dimana dari hasil penelitian yang dilakukan pada uji korelasi dengan SPSS didapati hasil sebagai berikut:

Dari hasil diatas dapat dilihat bahwa nilai Siginifikasni **0,0** lebih kecil dari **0,05** sehingga dapat disimpulkan ada korelasi (Hubungan) antara inetsnitas bermain game online terhadap ketaatan beribadah mahasiswa jurusan kimia universitas negeri medan.

Hasil:

$$0,0 < 0,5$$

Selanjutannya intensitas seberapa kuat hubungan tersebut dengan melihat nilai pearson correlation. Dimana didapati nilai Pearson correlation 0,7.

Hasil :

$$0,7 = \text{Korelai kuat}$$

Dapat disimpulkan bahwa game online sangat berpengaruh terhadap ketaatan beribadah mahasiswa kimia universitas negeri medan.

Pada penelitian ini telah ditentukan hipotesis penelitian yang telah dilakukan, adapun hipotesis nya adalah sebagai berikut:

- Ho : Tidak ada Pengaruh yang signifikan antara game online terhadap ketaatan beribadah mahasiswa jurusan kimia unimed
- Ha : Ada pengaruh yang signifikan antara game online terhadap ketaatan beribadah mahasiswa jurusan kimia unimed

Dari penelitian yang telah dilakukan berdasarkan hasil uji realibilitas uji korelasi data maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima **“Bahwa ada pengaruh yang signifikan antara game online terhadap ketaatan beribadah mahasiswa jurusa kimia unimed”** dengan siginifikansi 5%

KESIMPULAN

Keterkaitan antara bermain game online dan intensitas beribadah seseorang telah menjadi perhatian yang signifikan dalam konteks sosial dan agama. Bermain game online dapat menyebabkan seseorang menjadi lebih malas dan lupa waktu, mengurangi waktu yang seharusnya dialokasikan untuk beribadah. Dalam Islam, penggunaan waktu secara sia-sia tidak diperbolehkan, dan keterlibatan yang berlebihan dalam aktivitas yang tidak produktif seperti bermain game online bisa menjadi tantangan bagi praktik keagamaan seseorang. Oleh karena itu, penting untuk mengenali gejala kecanduan game online dan mengambil langkah-langkah untuk mengurangi tingkat kecanduan tersebut.

Salah satu gejala kecanduan game online adalah kehilangan kontrol terhadap penggunaan waktu. Orang yang kecanduan mungkin mengabaikan kewajiban keagamaan mereka karena lebih memilih untuk bermain game. Ini bisa mengarah pada penurunan intensitas beribadah seperti sholat, membaca Al-Quran, atau melakukan ibadah lainnya. Selain itu, kecanduan game online juga dapat menyebabkan isolasi sosial dan emosional, yang dapat menghambat kemampuan seseorang untuk terlibat dalam kegiatan keagamaan bersama komunitas mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinolou, N. A., & Far, L. M. (2014). The relationship of self-efficacy beliefs, writing strategies, and the correct use of conjunctions in Iranian EFL learners. *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*, 3(4), 221-227. <http://dx.doi.org/10.7575/aiac.ijalel.v.3n.4p.221>
- Arabski, J., & Wojtaszek, A. (Eds.), (2011). *Aspects of culture in second language acquisition and foreign language learning*. Berlin: Springer.
- Atmazaki, Ali, N. B. V., Muldian, W., Miftahussururi, Hanifah, N., Nento, M. N., & Akbari, Q. S. (2017). *Panduan gerakan literasi nasional [National literacy movement guidelines]*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Aunurrahman, Hamied, F., & Emilia, E. (2017). Realizing a good education in an Indonesian university context. In A. G. Abdullah, I. Hamidah, S. Aisyah, A. A. Danuwijaya, G. Yuliani, & H. S. H. Munawaroh (Eds.), *Ideas for 21st Century Education: Proceedings of the Asian Education Symposium (AES 2016)* (pp. 297–300). London: Routledge. <https://doi.org/10.1201/9781315166575>
- Bailey, K. M. (1990). The use of diary studies in teacher education programs. In J. C. Richards & D. Nunan (Eds.), *Second language teacher education* (pp. 215-226). New York: Cambridge University Press.
- Brecht, H. D. (2012). Learning from online video lectures. *Journal of Information Technology Education: Innovations in Practice*, 11, 227–250. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ990981>
- Burwitz-Melzer, E. (2001). Teaching intercultural communicative competence through literature. In M. Byram, A. Nicholas, & D. Stevems (Eds.), *Developing intercultural competence in practice* (pp. 29-43). Clevedon: Multilingual Matters.
- Çelik, S., Aytin, K., & Bayram, E. (2013). Implementing cooperative learning in the language classroom: Opinions of Turkish teachers of English. *Procedia – Social and Behavioural Science*, 70, 1852-1859. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.01.263>
- Chiu, C. (2005). *Writing in English: Perspectives of an ethnic Chinese teacher and her students* (Ph.D thesis), The University of New Mexico, Mexico.
- Davies, Y., Mishima, T., Yokomuro, S., Arima, Y., Kawahigashi, Y., Shigehara, K., ... Takizawa, T. (2011). Developing health information literacy: A needs analysis from the perspective of preprofessional health students. *Journal of the Medical Library Association*. 100(4), 277–283.
- Elder, L., & Paul, R. (2013). Critical thinking: Intellectual standards essential to reasoning well within every domain of human thought. *Journal of Developmental Education*, 36(3), 34–35.

- Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1067273.pdf>
- Emilia, E. (2012). Pendekatan genre-based dalam pengajaran bahasa Inggris: Petunjuk untuk guru [Genre-based approach in English language teaching: Instructions for teachers] (2nd ed.). Bandung: Rizqi Press.
- Emilia, E., & Hamied, F. A. (2015). Systemic functional linguistic genre pedagogy (SFL GP) in a tertiary EFL writing context in Indonesia. *TEFLIN Journal*, 26(2), 155–182. <https://doi.org/10.15639/teflinjournal.v26i2/155-182>
- Gentles, S., Charles, C., Ploeg, J., & McKibbin, K. A. (2015). Sampling in qualitative research: Insights from an overview of the methods literature. *The Qualitative Report*, 20(11), 1772–1789. Retrieved from <https://nsuworks.nova.edu/tqr/vol20/iss11/5>
- Gunawan, W., & Aziza, F. (2017). Theme and thematic progression of undergraduate thesis: Investigating meaning-making in academic writing. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 7(2), 413–424. <https://doi.org/10.17509/ijal.v7i2.8350>
- Hancock, C.R. (1994). Alternative assessment and second language study: What and why? ERIC Digest. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED376695.pdf>
- Hardini, S. R. (2013). Developing character values in the teaching of narrative texts using genre-based approach: A case study at a senior high school in Bandung (Unpublished thesis). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia. Retrieved from <http://repository.upi.edu/2181>
- Hashemnejad, F., Zoghi, M., & Amini, D. (2014). The relationship between self-efficacy and writing performance across genders. *Theory and Practice in Language Studies*, 4(5), 1045–1052.
- Zakky. (2018). Pengertian Pendidikan Menurut Para Ahli dan Secara Umum. <https://www.zonareferensi.com/pengertian-pendidikan/>. Diakses pada tanggal 20 Mei 2019.
- Hurgronje, C. Snouck. (1983). *Islam di Hindia Belanda*, terj. S. Gunawan. Jakarta: Bhatara Aksara.
- Subhan, Abdus. (1979). Social and Religious Reform Movements in the 19th Century Among the Muslims." Dalam *Social and Religious Movements*, ed. S. P. Sen. Calcutta: Institute of Historical Studies.
- Warits, Abd. (2015). *Manajemen Mutu Perguruan Tinggi Islam Pesantren (Studi atas Perkembangan Perguruan Tinggi Berbasis Pesantren di Madura)*." Tesis, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Tidak diterbitkan.