



PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI WATTPAD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DALAM MENINGKATKAN MINAT BACA MAHASISWA TINGKAT AWAL

Desma Yuliadi Saputra, Rina Andriani
Universitas Bina Bangsa^{1,2}
desmays@binabangsa.ac.id

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the influence of using the Wattpad application as a learning media in enhancing reading interest skills among freshman students. This study employs a quantitative approach, with freshman students as its sample. Data in this research were obtained through the distribution of questionnaires sent randomly to freshman students who are notably in the transitional period from high school to college education. The selection of Wattpad as a media was used as an implementation of learning media to enhance reading interest. Based on the conducted research, there is an increase in reading interest caused by the utilization of online media compared to print media. Additionally, it was found that there is an increase in the vocabulary treasury possessed by students after transitioning to using Wattpad as a media.

Keywords: *Technology, Wattpad, Reading Interest.*

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia teknologi dan informasi semakin tidak terbandung dalam pemanfaatannya. Dalam berbagai bidang, teknologi terus dikembangkan dan selalu mengalami peningkatan dalam hal penggunaannya. Bahkan, dalam konteks pendidikan pun tidak luput dari sentuhan teknologi. Bagaimana teknologi dimanfaatkan dalam berbagai aspek, baik itu sistem administrasi maupun media pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam bidang pembelajaran, semakin gencar saat wabah Covid-19 melanda berbagai negara, termasuk Indonesia. Sistem pendidikan yang semula dilakukan secara tatap muka, kini beralih menjadi sistem pembelajaran jarak jauh. Sistem pembe-

lajaran jarak jauh, tentu saja memerlukan teknologi atau media sebagai penunjang proses pembelajarannya. Sehingga, pembelajaran tetap dapat dilakukan di mana pun, kapan pun, dan dengan siapa pun. Penggunaan teknologi tersebut semakin masif karena semakin banyak *platform* yang dibuat dan dimanfaatkan oleh pendidik sebagai alih media pembelajaran. Kondisi demikian, perlu disiasati dengan cara memaksimalkan media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat dilakukan meskipun dengan metode daring. Para siswa atau mahasiswa, tidak lagi perlu membawa tumpukan buku ke sekolah/kampus untuk mengikuti proses pembelajaran. Cukup dengan membawa telepon genggam atau laptop, siswa/



mahasiswa sudah dapat membaca berbagai referensi.

Kondisi pascacovid-19, selain meninggalkan transisi sistem pembelajaran. Siswa lulusan SMA pada tahun 2020 pun mendapatkan dampak yang signifikan ketika memasuki bangku perkuliahan. Sistem pembelajaran daring, menjadi aktivitas yang perlu dijalani mahasiswa tingkat awal dan perlu pembiasaan dalam menjalaninya. Sejalan dengan itu, Soyomukti (2015:22) mengatakan bahwa pendidikan merupakan hidup. Pendidikan merupakan segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Oleh sebab itu, segala proses yang dilalui pada masa transisi itu, perlu menjadi pembelajaran yang berarti. Meskipun demikian, dengan adanya pembelajaran daring ini, tidak hanya menimbulkan dampak positif, tetapi juga menimbulkan banyak dampak negatif seperti perasaan cemas, takut, jenuh, stres, hingga depresi. (Fitria dan Saputra, 2020: 61)

Pendidikan merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Semakin berkembangnya pendidikan di dunia juga semakin besar pengaruhnya terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi di berbagai bidang. Bagian tak terpisahkan dari pendidikan itu sendiri adalah IPTEK. Perkembangan era digital saat ini telah membuat kita menjadi lebih mudah dan praktis. Semua kegiatan dapat dilakukan dengan cara yang canggih, hal ini dikarenakan teknologi telah menawarkan berbagai fasilitas yang serba mudah dan memungkinkan. Perkembangan teknologi yang begitu pesat telah merubah sistem dan pola kehidupan masyarakat di Indonesia, terutama di dunia pendidikan. Saat ini diketahui bahwa proses pembelajaran sudah tidak lagi didominasi

dengan pertemuan tatap muka secara langsung, tetapi dapat dilakukan dengan memanfaatkan media teknologi seperti zoom, google *classroom*, *google website*, dan *whatsapp*. Saat ini, guru dituntut agar dapat mendesain media pembelajaran yang efektif dan efisien.

Selain itu pendidikan juga berkaitan dengan dua unsur penting yaitu metode pengajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek tersebut memiliki kaitan yang erat. Selain itu pun juga harus didukung dengan aspek yang lain yang harus diperhatikan. Pemakaian media sebagai penunjang juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, meningkatkan motivasi, dan rangsangan belajar serta memberikan pengaruh luar biasa terhadap psikologis peserta didik. Pemakaian media ini meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Sebagai upaya peningkatan efektivitas ini salah satu ide pengembangannya menggunakan media *wattpad*. Dalam kata lain *Wattpad* ini menjadi inovasi media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Inovasi sendiri menurut UU No 19 Tahun 2002 merupakan sebuah bentuk kegiatan penelitian, pengembangan, dan atau perekayasaan yang dilakukan dengan tujuan melakukan pengembangan penerapan praktis nilai dan konteks ilmu pengetahuan yang baru dan atau cara baru dalam menerapkan ilmu pengetahuan serta teknologi yang sudah ada ke dalam produk atau proses produksinya. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa, inovasi menjadi proses pembaruan suatu hal agar menjadi lebih baik lagi. Pada konteks khusus inovasi pembelajaran merupakan suatu pembaruan yang berguna memberikan peluang lebih besar pada peserta didik untuk mewujudkan sebuah kemajuan ilmu dan



pengetahuan. Inovasi-inovasi pembelajaran ini diciptakan oleh guru lewat banyak hal, salah satunya pengembangan media pembelajaran yang tujuannya untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara-cara yang lebih baik lagi.

Salah satu perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah hadirnya sebuah aplikasi membaca online yaitu Wattpad. (Rohmatul, 2021) mengatakan bahwa Wattpad merupakan aplikasi asal Toronto, Kanada yang memungkinkan para penggunanya baik para penulis atau pembaca untuk menemukan berbagai karya tulis berupa artikel, novel, cerita pendek, atau sejenisnya dari penulis seluruh dunia. Wattpad pada awalnya didirikan di Toronto, Kanada pada bulan November 2006 diluncurkan oleh Ivan dan Allen Lau. Pengguna dapat membuat akun gratis untuk memulai menulis di Wattpad atau hanya sekedar membaca postingan yang ada disana, seperti cerita pendek, novel, puisi dan sebagainya. Pengguna Wattpad berasal dari Amerika Serikat, Kanada, Filipina, Australia, dan termasuk Indonesia. Pada bulan Februari 2007, Wattpad mengumumkan penambahan lebih dari 17.000 eBook dari proyek Gutenberg membuat mereka tersedia secara mobile. Pada Maret 2009 pada versi iPhone dirilis, Wattpad telah diunduh sebanyak 5 juta kali (Miranda, 2021: 18-19).

Aplikasi Wattpad ini mungkin masih terdengar asing di telinga sebagian masyarakat Indonesia, tetapi tidak untuk anak-anak remaja yang sudah sangat akrab dengan aplikasi ini. Wattpad dapat menghubungkan komunitas global dari 90 juta pembaca dan penulis melalui kekuatan cerita yang ada di dalamnya. (Afriana, 2018) mengatakan bahwa aplikasi Wattpad ini hadir pada tahun 2006 oleh Allen

Lua dan Ivan Yuen. Meskipun sudah cukup lama sejak pertama kali hadir, aplikasi Wattpad ini baru populer di Indonesia sekitar tahun 2016. Hal ini tidak terlepas dari kesuksesan novel *Dear Nathan* karya Erisca Febriani yang diterbitkan dalam bentuk buku di tahun yang sama. Saat ini, Indonesia menempati ranking ke-62 dari 70 negara mengenai tingkat literasi, atau berada di 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah.

Menurut (Putri, 2019) mengatakan bahwa Pemanfaatan Aplikasi Wattpad dalam Memotivasi Siswa untuk Menulis Cerita. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peran aplikasi Wattpad dalam menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam menulis cerita. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa siswa dan siswi pada umumnya mempunyai minat serta motivasi dalam menulis di aplikasi Wattpad. Namun ada beberapa dari siswa dan siswi yang belum memberanikan diri untuk menulis di aplikasi tersebut karena kurangnya kepercayaan diri. Namun ada juga siswa dan siswi yang berani untuk menulis cerita yang menarik di aplikasi ini, mereka tidak hanya membaca namun aktif sebagai *author* dan memiliki keinginan untuk selalu menulis.

Media Wattpad merupakan salah satu web yang berbentuk media sosial yang difungsikan sebagai menulis dan membaca karya sastra. Inovasi yang ada pada media ini adalah memberikan sebuah peluang bagi siswa untuk lebih berprestasi, mandiri, aktif dalam pembelajaran lewat karya-karya yang dituangkan bagi khalayak umum pembaca. Wattpad membentuk kolaborasi pembelajaran kemampuan berbahasa yaitu membaca dan menulis pada satu wadah media.



Pengguna atau dalam hal ini peserta didik diberikan kesempatan untuk menghasilkan karya-karya tulis mereka, baik berupa cerita pendek, novel, bahkan antologi puisi. Karya-karya tersebut akan dinikmati sebagai bahan bacaan banyak orang dari berbagai kalangan. Selanjutnya pengguna juga diberikan kesempatan untuk menikmati hasil karya orang lain sebagai bahan bacaan mereka. Jadi, inovasi Wattpad ini lebih kepada sarana atau media untuk menuangkan ide dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dalam mengukur pengaruh media Wattpad dalam meningkatkan minat baca mahasiswa tingkat awal. Sugiyono, (2016:14) menyampaikan bahwa metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Metode penelitian kuantitatif adalah metode yang paling tepat digunakan dalam penelitian ini karena mengkaji suatu pengalaman seseorang terkait dengan fenomena tertentu yang bagaimana pemanfaatan Wattpad sebagai aplikasi dalam meningkatkan minat baca. Data dalam penelitian ini didapatkan melalui observasi terhadap perilaku membaca pada mahasiswa semester awal. Sampel yang digunakan yaitu mahasiswa tingkat awal yang mengalami masa transisi dari sistem pembelajaran luring menjadi pembelajaran daring. Data yang dikumpulkan, pada saat mahasiswa tersebut kembali menggunakan sistem luring. Selain observasi, data penelitian diperoleh melalui kuesioner yang disebarkan kepada responden. Sehingga, kemajemukan data dapat di-

peroleh untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitiannya adalah sebuah aplikasi Wattpad yang memungkinkan pengguna (*user*) dapat membagikan hasil tulisannya kepada para pembaca menggunakan aplikasi tersebut. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memperoleh data frekuensi penggunaan aplikasi Wattpad per hari. Data tersebut ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Frekuensi Menggunakan Aplikasi Wattpad Setiap Hari
Dari tabel tersebut dapat diketahui

Valid	Frequency	Percent	Valid %
SS	1	4,0	4,0
S	6	24,0	24,0
TS	12	48,0	48,0
STS	6	24,0	24,0
Total	25	100	100

bahwa dari 25 responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju sebanyak 6 orang atau sebesar 24%, sedangkan yang menjawab Tidak Setuju sebanyak 12 orang atau sebesar 48%, Setuju sebanyak 6 orang atau sebesar 24%, Sangat Setuju sebanyak 1 orang atau sebesar 4%. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban Tidak Setuju pada pernyataan Menggunakan Aplikasi Wattpad Setiap Hari dengan persentase 48% atau 12 orang dan responden yang paling rendah memilih Sangat Setuju dengan persentase 4% atau 1 orang.

Penggunaan aplikasi Wattpad, dipengaruhi oleh pengguna saat memiliki waktu luang. Sehingga, aktivitas yang pembacaan tersebut relatif lebih banyak ketimbang sedang dalam beraktivitas seperti biasanya. Data penelitian tersebut dapat dilihat melalui tabel di bawah ini.

Tabel 2. Frekuensi Menggunakan Aplikasi Wattpad Ketika Memiliki Waktu Luang

Valid	Frequency	Percent	Valid %
SS	6	24,0	24,0
S	13	52,0	52,0
TS	5	20,0	20,0
STS	1	4,0	4,0
Total	25	100	100

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa dari 25 responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju sebanyak 1 orang atau sebesar 4%, sedangkan yang menjawab Tidak Setuju sebanyak 5 orang atau sebesar 20%, Setuju sebanyak 13 orang atau sebesar 52%, Sangat Setuju sebanyak 6 orang atau sebesar 24%. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban Setuju pada pernyataan Menggunakan Aplikasi Wattpad Ketika Memiliki Waktu Luang dengan persentase 52% atau 13 orang dan responden yang paling rendah memilih Sangat Tidak Setuju dengan persentase 4% atau 1 orang. Berdasarkan hasil tersebut, waktu luang dapat dimanfaatkan dengan hal positif, salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi Wattpad. Di samping itu, penggunaan aplikasi tersebut dapat meningkatkan minat baca mahasiswa tingkat awal yang didominasi oleh generasi Z. Pandangan tersebut dilandasi data kuesioner yang diperoleh oleh peneliti. Data tersebut dapat dilihat melalui tabel berikut ini

Tabel 3. Frekuensi Penggunaan Aplikasi Wattpad untuk Meningkatkan Minat Baca Mahasiswa Tingkat Awal

Valid	Frequency	Percent	Valid %
SS	9	36,0	36,0
S	14	56,0	56,0
TS	1	4,0	4,0
STS	1	4,0	4,0
Total	25	100	100

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa dari 25 responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju sebanyak 1 orang atau sebesar 4%, sedangkan yang menjawab Tidak Setuju sebanyak 1 orang atau sebesar 4%, Setuju sebanyak 14 orang atau sebesar 56%, Sangat Setuju sebanyak 9 orang atau sebesar 36%. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban Setuju pada pernyataan Menggunakan Aplikasi Wattpad untuk Mengasah Kemampuan Minat Baca bagi mahasiswa tingkat awal dengan persentase 56% atau 14 orang dan responden yang paling rendah memilih Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju dengan persentase sama-sama 4% atau 1 orang. Frekuensi penggunaan Aplikasi Wattpad dalam meningkatkan minat baca, secara tidak langsung telah memberikan wawasan baru bagi mahasiswa tersebut. Pernyataan tersebut dapat diamani melalui tabel berikut ini.

Tabel 4. Frekuensi Wattpad Menambah Wawasan bagi Mahasiswa Tingkat Awal

Valid	Frequency	Percent	Valid %
SS	7	28,0	28,0
S	17	68,0	68,0
TS	1	4,0	4,0
STS	0	0	0
Total	25	100	100

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa dari 25 responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju sebanyak 0 orang atau sebesar 0% , sedangkan yang menjawab Tidak Setuju sebanyak 1 orang atau sebesar 4%, Setuju sebanyak 17 orang atau sebesar 68%, Sangat Setuju sebanyak 7 orang atau sebesar 28%. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban Setuju pada pernyataan Wattpad Menambah Wawasan



bagi mahasiswa tingkat awal dengan persentase 68% atau 17 orang dan responden yang paling rendah memilih Sangat Tidak Setuju dengan persentase 0% atau 0 orang.

Tabel 4.5 Frekuensi Mendapatkan Kosakata Baru dari Aplikasi Wattpad

Valid	Frequency	Percent	Valid %
SS	5	20,0	20,0
S	19	76,0	76,0
TS	1	4,0	4,0
STS	0	0	0
Total	25	100	100

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa dari 25 responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju sebanyak 0 orang atau sebesar 0%, sedangkan yang menjawab Tidak Setuju sebanyak 1 orang atau sebesar 4%, Setuju sebanyak 19 orang atau sebesar 76%, Sangat Setuju sebanyak 5 orang atau sebesar 20%. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban Setuju pada pernyataan Mendapatkan Kosa Kata Baru dari Aplikasi Wattpad dengan persentase 76% atau 19 orang dan responden yang paling rendah memilih Sangat Tidak Setuju dengan persentase 0% atau 0 orang.

Tabel 6. Ketertarikan Membaca Menggunakan Media *Online* daripada Media Cetak

Valid	Frequency	Percent	Valid %
SS	6	24,0	24,0
S	17	68,0	68,0
TS	1	4,0	4,0
STS	1	4,0	4,0
Total	25	100	100

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa dari 25 responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju sebanyak 1 orang atau sebesar 4%, sedangkan yang menjawab Tidak Setuju sebanyak 1 orang atau

sebesar 4%, Setuju sebanyak 17 orang atau sebesar 68%, Sangat Setuju sebanyak 6 orang atau sebesar 24%. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban Setuju pada pernyataan Pribadi Yang Terarik Membaca Menggunakan Media Online daripada Media Cetak dengan persentase 68% atau 17 orang dan responden yang paling rendah memilih Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju dengan persentase sama-sama 4% atau 1 orang.

Tabel 7. Pengaruh Wattpad terhadap Peningkatan Frekuensi Membaca

Valid	Frequency	Percent	Valid %
SS	11	44,0	44,0
S	9	36,0	36,0
TS	4	16,0	16,0
STS	1	4,0	4,0
Total	25	100	100

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa dari 25 responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju sebanyak 1 orang atau sebesar 4%, sedangkan yang menjawab Tidak Setuju sebanyak 4 orang atau sebesar 16%, Setuju sebanyak 9 orang atau sebesar 36%, Sangat Setuju sebanyak 11 orang atau sebesar 44%. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban Sangat Setuju pada pernyataan Pribadi Yang Menjadi Lebih Suka Membaca Dengan Adanya Wattpad dengan persentase 44% atau 11 orang dan responden yang paling rendah memilih Sangat Tidak Setuju dengan persentase 4% atau 1 orang.

Tabel 8. Frekuensi Gemar Membaca Melalui Aplikasi Wattpad

Valid	Frequency	Percent	Valid %
SS	6	24,0	24,0
S	12	48,0	48,0
TS	5	20,0	20,0
STS	2	8,0	8,0
Total	25	100	100



Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa dari 25 responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju sebanyak 2 orang atau sebesar 8% , sedangkan yang menjawab Tidak Setuju sebanyak 5 orang atau sebesar 20%, Setuju sebanyak 12 orang atau sebesar 48%, Sangat Setuju sebanyak 6 orang atau sebesar 24%. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa responden paling tinggi memilih jawaban Setuju pada pernyataan Gemar Membaca Melalui Aplikasi Wattpad dengan persentase 48% atau 12 orang dan responden yang paling rendah memilih Sangat Tidak Setuju dengan persentase 8% atau 2 orang.

SIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wattpad Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mengasah Kemampuan Minat Baca mahasiswa tingkat awal, dan menganalisis setiap data yang didapatkan dari penelitian untuk mendeskripsikan pengaruh media Wattpad dalam meningkatkan minat baca pelajar, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Wattpad dapat dijadikan sebagai media belajar dalam menumbuhkan minat baca pelajar. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan aplikasi Wattpad terhadap minat baca pelajar.

Diketahui bahwa Wattpad memberikan keadaan yang baru dan berbeda bagi masyarakat Indonesia dalam dunia literasi. Terlihat dengan jelas adanya respons positif yang diberikan oleh aplikasi Wattpad dalam menunjang minat membaca dan menulis. Oleh karena itu, penulis menyimpulkan bahwa aplikasi Wattpad bisa menjadi salah satu media ajar dan cara untuk meningkatkan minat membaca, serta dapat juga untuk menjadi

sebuah wadah dalam mengasah kemampuan menulis seseorang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriana, S. (2018). *Peranan Aplikasi Wattpad dalam Mengasah Kemampuan Menulis* [Universitas Komputer Indonesia]. https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/93/13/UNIKOM_41814171_SHELMA_AFRIANA_ULFA_ARTIKEL.pdf
- Aulia, E. (2015, Mei 4). *Wattpad, Aplikasi Keren Bagi Para Penulis Dan Pembaca*. Kompas Online. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/elkiaaulia/55547d8c73977331149054eb/wattpad-aplikasi-keren-bagi-para-penulis-dan-pembaca>
- Fitria, P. A., & Saputra, D. Y. (2020). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa Semester Awal. *Jurnal Riset Kesehatan Nasional*, 4(2), 60–66. <https://doi.org/10.37294/jrkn.v4i2.250>
- Pratiwi, Fatma. 2016. *Wattpad: Aplikasi Media Sosial Media Convergence And Participatory Culture*. Jurnal pendidikan ISBN 978-602-74139-1-7 Diakses pada Mei 2017 http://iccic.untar.ac.id>Buku-1-All_Nocopy.
- Putri, R. A. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Wattpad Dalam Memotivasi Siswa Untuk Menulis Cerita. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1), 58–65. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v3i1.2697>
- Rohmatul, N. (2021). *Literasi Terancang dalam Aplikasi Wattpad. Apa Itu Wattpad?* <https://www.kompasiana.com/nurulnunu/60d0b6a26ae34e3651721532/literasi-terancang-dalam-aplikasi-wattpad>
- Saputri, Galuh Wanda. (2019). *“Pengaruh Aplikasi Wattpad Terhadap Minat Baca*



- Di Bidang Dakwah Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi". Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. <http://digilib.uinsby.ac.id/34613/>*
- Soyomukti, N. (2015). *Teori-teori Pendidikan: Tradisional, (Neo) liberal, Marxis-sosialis, Postmodern*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Yogyakarta: Gava Media.
- Suharyat, Yayat. 2009. *Hubungan antara sikap, minat dan perilaku manusia*.
-