

# Hubungan Kecanduan Bermain Gadget Dan Perilaku Anti Sosial Dengan Motivasi Belajar (Studi Kasus di SMP Eka Wijaya, Ciriung, Cibinong, Kabupaten Bogor)

Susijati, Sutrisno, R Surya Widya

Pendidikan Keagamaan Buddha  
Sekolah Tinggi Agama Buddha Nalanda

## ABSTRACT

This research's aim is to determine how the motivation to learn can be improved by observing the motivation to learn and other variables: the correlation of playing gadget addiction and antisocial behaviour individually or collectively. This research is done by quantitatively with the survey method. The population in this study were 122 students from grade VII - IX at SMP Eka Wijaya. The data were collected through the questionnaire, and were analysed with regression-correlation statistics. The results finding showed that there is a negative correlation between gadgets' addiction and motivation to learn with the coefficient  $r_{y1} = -0,179$ . There is a negative correlation between antisocial behaviour and motivation to learn with the coefficient  $r_{y2} = -0,427$ . There is weak correlation between gadget's addiction and antisocial behaviour altogether on students' motivation of learning with the coefficient  $r_{y12} = 0,439$  then R Square 0.192 with an adjusted R Square value : 0.179 (17.9%) the regression equation is  $\hat{Y} = 62.898 - 0.179X_1 - 0.427X_2 + e$ . This indicates that motivation to learn can be improved through the addiction to play the gadget positively and also to decrease the antisocial behaviour by playing the gadget together with other people.

**Key words** : *Gadget's addiction, Antisocial Behaviour, Motivation to learn*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar dapat ditingkatkan dengan mengamati motivasi belajar dan variabel lain: hubungan kecanduan bermain gadget dengan perilaku antisosial secara individu atau kolektif. Penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan metode survei. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII - IX SMP Eka Wijaya sebanyak 122 siswa. Data dikumpulkan melalui kuesioner, dan dianalisis dengan statistik regresi-korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara kecanduan gadget dengan motivasi belajar dengan koefisien  $r_{y1} = -0,179$ . Terdapat hubungan negatif antara perilaku antisosial dengan motivasi belajar dengan koefisien  $r_{y2} = -0,427$ . Terdapat hubungan yang lemah antara kecanduan gadget dan perilaku antisosial secara bersama-sama terhadap motivasi belajar siswa dengan koefisien  $r_{y12} = 0,439$  kemudian R Square 0,192 dengan nilai Adjusted R Square : 0,179 (17,9%) persamaan regresinya adalah  $\hat{Y} = 62,898 - 0,179X_1 - 0,427X_2 + e$ . Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui kecanduan bermain gadget secara positif dan juga untuk mengurangi perilaku antisosial dengan bermain gadget bersama dengan orang lain.

**Kata kunci** : Kecanduan Gadget, Perilaku Antisosial, Motivasi Belajar

**Riwayat Artikel** : Diterima: Tgl-Bln-Thn Disetujui: Tgl-Bln-Thn

### Alamat Korespondensi:

Susijati

S2 Pendidikan Keagamaan Buddha

Sekolah Tinggi Agama Buddha Nalanda

Jln. Pulo Gebang Permai No.107 Rt.013 Rw.04 Pulo Gebang, Cakung, Jakarta Timur 13950

E-mail: penulis

## Pendahuluan

Kemajuan teknologi dan era globalisasi di berbagai bidang kehidupan terus menerus berkembang dari waktu ke waktu, sehingga membuat setiap orang bersaing dan saling melengkapi dalam memenuhi kebutuhan dan kegiatannya.

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi saat ini berkembang dengan sangat pesat. Hampir di seluruh penjuru dunia teknologi menjadi sebuah candu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Peneliti menyoroti sebuah fenomena yang menarik di tengah masyarakat dalam bentuk penggunaan gadget.

Secara umum, keseharian mereka tak bisa lepas dari ponsel, dan keberadaan teknologi digital telah begitu merasuk dalam aktivitas mereka sepanjang hari. Komunikasi yang berjalan pada orang-orang generasi millennial sangatlah lancar. Namun, bukan berarti komunikasi itu selalu terjadi dengan tatap muka, tapi justru sebaliknya. Banyak dari kalangan millennial melakukan semua komunikasinya melalui text messaging atau juga chatting di dunia maya, dengan membuat akun yang berisikan profil dirinya, seperti twitter, facebook, instagram, we chat, telegram hingga line. Akun media sosial juga dapat dijadikan tempat untuk aktualisasi diri dan ekspresi, karena apa yang ditulis tentang dirinya akan di baca semua orang . Jadi, hampir semua generasi millennial dipastikan memiliki akun media sosial sebagai tempat berkomunikasi dan berekspresi.

Berkaitan dengan uraian tersebut di atas, maka peneliti menganggap penting untuk melaksanakan penelitian terkait kecanduan bermain gadget dan perilaku antisosial dengan motivasi belajar agar generasi millennial dapat sukses dalam mengembangkan sifat metta, karuna, mudita dan melaksanakan Pancasila Buddhis dengan salah satu manfaatnya adalah meningkatkan motivasi belajar.

Kecanduan gadget sudah menimpa hampir semua orang. Seseorang yang memegang gadget dalam tiap kesempatan sudah menjadi pemandangan biasa. Entah seseorang tersebut baru saja bangun dari tidur, sedang mengemudi , sedang berjalan , atau bahkan pada saat-saat yang seharusnya dihabiskan bersama keluarga.

Dengan gadget, kegiatan seseorang menjadi lebih mudah. Banyak urusan dapat diselesaikan hanya dengan satu benda bernama smarthphone. Namun sayangnya di sisi yang lain, benda yang satu ini justru berisiko membahayakan.

Sebab nyatanya, banyak orang yang menggunakan pada saat-saat dia membutuhkan konsentrasi penuh, seperti ketika sedang mengoperasikan kendaraan. Sebagai akibatnya, terjadi kecelakaan (Iqbal, 2013).

Kecanduan bermain gadget juga berpengaruh terhadap moralitas seseorang yaitu dengan mudahnya seseorang dapat melanggar Pancasila Buddhis yang terdiri dari : (1) Aku bertekad melatih diri untuk menghindari pembunuhan makhluk hidup; (2) Aku bertekad melatih diri untuk menghindari pengambilan barang yang tidak diberikan; (3) Aku bertekad melatih diri untuk menghindari perbuatan asusila; (4) Aku bertekad melatih diri untuk menghindari ucapan bohong; (5) Aku bertekad melatih diri untuk menghindari minuman memabukkan hasil penyulingan atau peragian yang menyebabkan lemahnya kesadaran.

Menurut Kathleen Stassen Berger, sikap antisosial adalah sikap dan perilaku yang tidak mempertimbangkan penilaian dan keberadaan orang lain ataupun masyarakat secara umum disekitarnya. Sikap dan tindakan antisosial terkadang mengakibatkan kerugian bagi masyarakat luas karena si pelaku pada dasarnya tidak menyukai keteraturan sosial seperti yang diharapkan oleh sebagian besar anggota masyarakat.

Mereka mengabaikan norma dan konvensi sosial, impulsif, serta gagal dalam membina hubungan interpersonal dan pekerjaan. Suatu tindakan antisosial termasuk dalam tindakan sosial berorientasi di keberadaan orang lain atau mempunyai makna subjektif bagi orang-orang yang melakukannya. Tindakan-tindakan antisosial biasanya mendatangkan kerugian bagi masyarakat luas sebab pada dasarnya si pelaku tidak menyukai keteraturan sosial (social order) yang diinginkan oleh sebagian besar anggota masyarakat lainnya (Sumiati,dkk 2009).

Karena semakin banyak waktu yang dihabiskan seseorang di dunia maya, semakin sedikit waktu pula yang mereka lakukan untuk interaksi dunia nyata. Mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat.

Sebagai generasi Buddhis, di mana pun kita berada, ada baiknya mulai memanfaatkan gadget untuk hal-hal positif, keberadaan gadget dapat membantu kita untuk memahami dan mempraktekkan Dhamma, maka kemelekatan kita pada gadget pun berkurang, karena fokus kita bukan lagi pada kesenangan dan kegiuran pribadi, melainkan pada kebahagiaan orang lain yang kita bantu melalui gadget, sehingga kita memperoleh kebahagiaan lahir dan batin dalam kehidupan ini.

Dalam pergaulan atau pertemanan di era globalisasi yang berkembang bersama kemajuan teknologi kerap kali mengundang banyak masalah . Banyak orang tidak memiliki saringan tentang kepada siapa semestinya bergaul.Pergaulan sekarang ini mulai bergeser dari dunia nyata beralih ke dunia maya dengan hadirnya berbagai media sosial sehingga pergaulan tidak bisa dibatasi. Dalam bergaul diperlukan sikap selektif, nuka dari sisi materi ,tetapi dari sisi kebajikan dan kebijaksanaan.

Angutara Nikaya memberikan gambaran tentang bagaimana cara seseorang dapat melihat kualitas pergaulan tersebut. Seseorang hendaknya merenungkan ,” jika seseorang bergaul dengan tersebut, kualitas-kualitas buruk bertambah dan kualitas-kualitas baik malah berkurang , maka hendaknya seseorang tidak mendekati orang yang demikian . Tetapi ketika bergaul dengan seseorang , kualitas-kualitas baik bertambah dan kualitas-kualitas buruk

berkurang, maka hendaknya seseorang mendekati orang yang demikian. Oleh karena itu, binalah hubungan dengan orang yang baik, jangan membina hubungan dengan orang-orang yang tidak baik, maka kedamaian akan mendatangimu. “.

Mangala sutta menunjukkan bahwa tidak bergaul dengan orang-orang dungu, bergaul dengan orang-orang yang bijaksana, menghormati mereka yang patut menerima penghormatan merupakan berkah utama.

Untuk melihat lebih lanjut lagi, Dhammapada mengungkapkan sebuah pesan yang disampaikan Buddha tentang bagaimana pergaulan yang ideal. Buddha mengatakan, ‘Seseorang seharusnya tidak bergaul dengan orang jahat atau seorang keji, seseorang seharusnya mengembangkan pertemanan dengan teman yang baik dan bergaul dengan orang-orang yang mulia.’.

Buddhism memandang permasalahan mendasar yang menjadi penyebab dari penyimpangan sosial adalah keserakahan, kebencian, dan ketidaktahuan/kebodohan. Keserakahan yang tersistematis dapat kita temukan dalam sistem ekonomi saat ini.

Perkembangan teknologi yang sangat cepat pada zaman ini membawa generasi muda khususnya peserta didik memiliki peluang sekaligus tantangan untuk berbuat dan berkembang lebih baik lagi. Gadget merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang memiliki kecanggihan yang bukan hanya digunakan oleh usia muda dan usia tua atau mahasiswa, melainkan juga pada kalangan siswa di sekolah.

Gadget bukan hanya sebagai alat komunikasi melainkan untuk keperluan lain seperti browsing internet, membaca e-book, belanja, games dan berbagai fitur lainnya yang dapat mempermudah aktivitas kerja manusia. Namun dibalik kegunaannya, terdapat hal yang dapat merugikan bagi penggunanya terutama bagi siswa. Tidak jarang di jumpai siswa yang membawa gadget saat pergi ke sekolah. Aplikasi-aplikasi hiburan, games, dan media sosial semakin membuat peserta didik kecanduan. Sehingga tidak fokus dalam melaksanakan pembelajaran.

Motivasi belajar siswa di dunia pendidikan dalam hal ini, sangat dibutuhkan pengawasan dan kerjasama orang tua untuk mendampingi anak-anaknya mereka dalam mengakses penggunaan media sosial (facebook) dan gadget agar pengalagunaan media tersebut menjadi tepat sasaran atau tepat guna bagi anak-anaknya. Penggunaan gadget pada saat ini semakin meningkat. Motivasi belajar siswa merupakan hal yang amat penting bagi pencapaian kinerja atau prestasi belajar siswa.

Buddhisme memandang motivasi sebagai dorongan atau cetana untuk melakukan sesuatu. Cetana sebagai dorongan bagi individu untuk melakukan perbuatan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan kelompok masyarakat. Buddha menjelaskan kepada para siswa: “Manusia melakukan perbuatan setelah timbul kehendak (cetana) dalam batinnya” (A.III.415).

## METODE

Jenis dan Desain Penelitian yang digunakan adalah desain penelitian kuantitatif. Nanang Martono (2011:20) mengatakan penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data berupa angka. Data yang berupa angka tersebut kemudian diolah dan dianalisis untuk mendapatkan suatu informasi ilmiah dibalik angka-angka tersebut. Penelitian ini menggunakan dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas terdiri dari Kecanduan bermain gadget (X1) dan Perilaku Antisosial (X2), sedangkan variabel terikatnya (Y) adalah Motivasi Belajar Siswa. Alat ukur yang digunakan berupa kuesioner.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis yang telah dilakukan dapat dikembangkan beberapa pernyataan yang didukung bukti empiris sebagai berikut :

1. Hipotesis Pertama dalam penelitian ini menyatakan bahwa Kecanduan Bermain Gadget (X1) berhubungan signifikan terhadap Motivasi Belajar ( Y). Bukti empiris dari hasil yang didapat menyatakan adanya hubungan negatif dan signifikan antara Kecanduan Bermain Gadget (X1) dengan Motivasi Belajar ( Y) , yang dilihat dari nilai koefisien X1 yaitu -0.179. Hipotesis pertama dalam penelitian ini yang menyatakan X1 berhubungan negatif dan signifikan terhadap Y dapat diterima. Artinya Semakin tinggi tingkat kecanduan dalam bermain gadget akan menurunkan motivasi belajar .

Dalam era millennial ini, hampir semua generasi millennial memiliki gadget sebagai kebutuhan utama menjalankan aktivitas keseharian. Gadget merupakan alat yang sangat efektif dan efisien bagi umat manusia dalam segala hal, akan tetapi gadget dapat juga diidentikan dengan sebilah pisau tajam yang dapat

dipakai untuk kegiatan yang bermanfaat dan sebaliknya. Pisau bisa digunakan untuk melukai bahkan bisa dipakai untuk membunuh orang. Kemampuan gadget dalam kemanfaatan bagi umat manusia sebanding dengan bahaya dan malapetaka yang diakibatkan oleh gadget yang disalahgunakan oleh pemakainya.

Dalam pendidikan agama Buddha terdapat ajaran yang sangat mendasar bagi sikap dan perilaku yang wajib dilakukan oleh umat Buddha yaitu kotbah Sang Buddha Ovada Patimokha: “Jangan berbuat kejahatan, perbanyak berbuat kebajikan, sucikan hati dan pikiran.” Dan ajaran Buddha tentang lima sila (Pancasila Buddhis) yaitu: (1) Aku bertekad melatih diri untuk menghindari pembunuhan makhluk hidup; (2) Aku bertekad melatih diri untuk menghindari pengambilan barang yang tidak diberikan; (3) Aku bertekad melatih diri untuk menghindari perbuatan asusila; (4) Aku bertekad melatih diri untuk menghindari ucapan bohong; (5) Aku bertekad melatih diri untuk menghindari minuman memabukkan hasil penyulingan atau peragian yang menyebabkan lemahnya kesadaran. (Buku Paritta Suci edisi II pembaruan 2005 :27).

Kecanduan bermain gadget juga berpengaruh terhadap moralitas seseorang yaitu dengan mudahnya seseorang dapat melanggar Pancasila Buddhis. Motivasi belajar seharusnya sudah meningkat seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Para peserta didik diharapkan tidak mengembangkan rasa malas dengan selalu bermain gadget seharusnya peserta didik bijak dalam menggunakan gadget untuk memotivasi belajar sehingga hasil belajar baik dan tetap dapat menggunakan gadget dengan baik. Buddha bersabda, “Walaupun seseorang masih muda dan kuat, namun bila ia malas dan tidak mau berjuang semasa harus berjuang serta berpikir lamban; maka orang yang malas dan lamban seperti itu tidak akan menemukan Jalan yang mengantarnya pada kebijaksanaan.” (Dhammapada: Magga Vagga XX:280)

Sebagai millennials, gunakanlah gadget yang kita miliki untuk menyebarkan Dhamma, sehingga Dhamma bisa dibaca, didengar, dan dirasakan oleh lebih banyak orang di muka bumi. Dunia sudah menjadi global village, dan hal-hal positif apapun yang kita posting di internet akan terasa manfaatnya dan menciptakan kebahagiaan bagi banyak orang. Perkembangan teknologi tidak semestinya dihindari atau dimusuhi oleh umat Buddha, melainkan perlu disikapi dengan sikap yang bijaksana demi kemajuan Dhamma.

2. Hipotesis Kedua dari penelitian ini Perilaku Antisosial (X2) berhubungan signifikan terhadap Motivasi Belajar (Y). Dari hasil penelitian ini diperoleh hasil bahwa adanya hubungan yang negatif dan signifikan antara variabel X2 terhadap Y yang dilihat dari nilai koefisien X2 yaitu -0.427. Hipotesis kedua dalam penelitian ini yang menyatakan X2 berhubungan negatif dan signifikan terhadap Y dapat diterima. Artinya dengan adanya Perilaku Antisosial yang tinggi yang diberikan akan menurunkan nilai Motivasi Belajar, begitupun sebaliknya.

Peserta didik agar termotivasi belajar harus memiliki teman yang baik atau disebut Kalyanamita. Buddha bersabda, ; Na bhaje papake mitte, na bhaje purisadhame, bhajetha mitte kalyane, bhajetha purisuttame,;”Janganlah bergaul dengan orang yang jahat, jangan bergaul dengan orang yang berbudi rendah; tetapi bergaullah dengan sahabat yang baik, bergaullah dengan orang yang berbudi luhur.” (Dhammapada: Pandita Vagga VI: 78)

Dalam meningkatkan motivasi belajar para peserta didik dalam berteman perlu memperhatikan teman yang baik dan buruk. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat juga berpengaruh negatif jika peserta didik ikut serta dalam berteman dengan yang berperilaku buruk. Peserta didik yang terjebak dalam pergaulan yang salah dapat mengakibatkan tidak dapat memotivasi diri untuk meningkatkan hasil belajar.

Buddha menjelaskan dalam Mangala Sutta mengenai tiga puluh delapan berkah utama, yang penulis maksud adalah “ Panditananca sevana” bergaul dengan mereka yang bijaksana,”. Yang dimaksud adalah pandita yang berarti orang yang bijaksana, terpelajar, berpengalaman dan mampu memberikan nasehat baik dapat dilaksanakan. Bergaul dengan orang bijaksana memberikan banyak keuntungan seperti memperoleh nasehat yang baik, keyakinan yang rasional, pandangan yang luhur, pemikiran yang jernih, pengendalian diri, kelakuan baik, mendapatkan kebijaksanaan dan pada akhirnya bimbingan menuju pembebasan batin, maka bergaul dengan orang bijaksana merupakan berkah.”(Widya, 2005:14)

Dalam pergaulan atau pertemanan di era globalisasi yang berkembang bersama kemajuan teknologi kerap kali mengundang banyak masalah . Banyak orang tidak memiliki saringan tentang kepada

siapa semestinya bergaul. Pergaulan sekarang ini mulai bergeser dari dunia nyata beralih ke dunia maya dengan hadirnya berbagai media sosial sehingga pergaulan tidak bisa dibatasi. Dalam bergaul diperlukan sikap selektif, bukan dari sisi materi, tetapi dari sisi kebajikan dan kebijaksanaan.

Untuk melihat lebih lanjut lagi, Dhammapada mengungkap sebuah pesan yang disampaikan Buddha tentang bagaimana pergaulan yang ideal. Buddha mengatakan, 'Seseorang seharusnya tidak bergaul dengan orang jahat atau seorang keji, seseorang seharusnya mengembangkan pertemanan dengan teman yang baik dan bergaul dengan orang-orang yang mulia'.

Buddhism memandang permasalahan mendasar yang menjadi penyebab dari penyimpangan sosial adalah keserakahan, kebencian, dan ketidaktahuan/kebodohan. Keserakahan yang ter sistematis dapat kita temukan dalam sistem ekonomi saat ini.

Motivasi belajar yang dimiliki oleh para siswa Buddha saat Sang Buddha masih hidup sangat bagus. Sang Buddha adalah guru para dewa dan manusia (Satta Deva Manussanam). Sebagai guru, Sang Buddha mengajar para dewa dan manusia dengan menggunakan cara atau metode yang tepat. Dalam mengajar Sang Buddha selalu melihat keadaan batin para siswanya. Jika keadaan batin para siswanya itu cukup bersih, maka beliau akan memberikan pelajaran Dhamma yang cukup tinggi seperti Cattari Ariya Saccani. Sebaliknya jika keadaan batin para siswanya tidak cukup bersih maka beliau akan memberikan pelajaran Dhamma yang ringan seperti Anupubbikatha. Dengan demikian para siswa Sang Buddha mau mendengar Dhamma dengan sungguh-sungguh akan dapat mengerti Dhamma dengan baik.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan analisis, pembahasan hasil penelitian, serta hipotesis yang telah diuji, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat hubungan negatif antara Kecanduan bermain gadget dengan Motivasi belajar, hasil koefisien korelasi  $(R) = r_{y1} = -0,179$ , jelas terlihat kecanduan bermain gadget mempunyai hubungan dengan Motivasi belajar, semakin tinggi kecanduan bermain gadget maka semakin menurun motivasi belajar.
2. Terdapat hubungan negatif antara Perilaku Antisosial dengan motivasi belajar, dengan koefisien korelasi  $(R) = r_{y2} = -0,427$ , jelas terlihat perilaku antisosial mempunyai hubungan dengan motivasi belajar, semakin tinggi perilaku antisosial maka semakin menurun motivasi belajar.
3. Terdapat hubungan yang lemah antara Kecanduan Bermain Gadget dan perilaku Antisosial secara bersama-sama dengan Motivasi Belajar, dengan koefisien korelasi  $r_{y12} = 0,439$  maka R Square 0,192 dengan nilai Adjusted R Square: 0,179 (17,9 %), persamaan regresinya adalah:  $\hat{Y} = 62.898 - 0,179X_1 - 0,427X_2 + e$

### Saran

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi pengembangan proses kegiatan belajar mengajar untuk bapak dan ibu guru di SMP Eka Wijaya di kabupaten Bogor. Diharapkan bapak dan ibu guru dapat lebih memantau peserta didik dalam menggunakan gadget di lingkungan sekolah. Peneliti lain dapat meneruskan penelitian terhadap Motivasi Belajar dengan menambahkan variable lain. Sebaiknya pihak sekolah memonitor penggunaan gadget peserta didik untuk kegiatan mencari informasi yang bermanfaat bagi peserta didik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.  
Buku on line “Pergaulan Buddhis” S.Tri Saputra Medhacitta.  
Cholid Narbuko, Ahmadi. 2010. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara.

- Demetrovies,Z, Szeredi,B, & Razsa.S .2008 . The Three-factor model of internet addiction: The Development of the problematic internet use questionnaire. Behavior Research Methods.
- Faisal, Sanapiah. 2007. Format-format Penelitian Sosial. Jakarta: Raja Grafindo.
- <https://id.wikipedia.org/wiki/variabel>, Diakses Tanggal 5 Agustus 2019
- Iqbal,F .2003. Prosocial Behavior in Different Situations among men and women. Jurnal of Humanities and Social Science.
- Priastana,Jo. 2005. Komunikasi dan Dharmaduta, Yosodhara Puteri
- Sadam S, Gadget mempengaruhi perilaku sosial,
- Sangha Theravada Indonesia .2005.Paritta suci, Pancasila, edisi II, pembaruan
- Sangha Theravada Indonesia. 2005. Pustaka Dhammapada Pali-Indonesia
- Sukardi. 2008. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D
- Sukmadinata, Nana. 2008. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sumiati,dkk .2009. Kesehatan jiwa remaja dan konseling.Jakarta: Trans Info Media
- Supardi. 2013. Aplikasi Statistika Dalam Penelitian,
- Suryabrata , Sumadi. 2011. Metodologi Penelitian
- Syafi'I, Asrof . 2005. Metodologi Penelitian Pendidikan. Surabaya: ELKAF.
- Tanzeh, Ahmad. 2009. Pengantar Metode Penelitian, Yogyakarta: Teras, 2009
- Winarsunu, Tulus. 2008. Statistik Dalam Penelitian Psikologi Penelitian. Malang : UMM Press
- Y.M. Bhikkhu Bodhi, 2015. Anguttara Nikaya, DhammaCitta Press, Jakarta
- Y.M. Bhikkhu Aggabalo,2007. Dhammapada Atthakatha, Perpustakaan Narada

