

ANALISIS ANXIETY MAHASISWA DALAM PRAKTIK PERAKITAN KOMPUTER DI PERGURUAN TINGGI

Radinal Fadli¹, Dwi Wahyudi²,

Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Lampung¹²

E-mail: radinalfadli@fkip.unila.ac.id^{1*}, dwiwahyudi@fkip.unila.ac.id

Abstrak

Anxiety atau kecemasan merupakan respons emosional terhadap situasi yang dianggap mengancam, dan dalam konteks pembelajaran praktik, kecemasan dapat memengaruhi kesiapan, konsentrasi, dan performa mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kecemasan mahasiswa dalam praktik perakitan komputer di program studi Pendidikan Teknologi Informasi. Metode yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan melibatkan 80 mahasiswa sebagai responden. Instrumen penelitian berupa kuesioner skala Likert lima poin untuk mengukur Tingkat anxiety. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecemasan mahasiswa berada pada kategori sedang hingga tinggi, dengan kecemasan terhadap kesalahan teknis dan prosedur perakitan sebagai indikator tertinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa merasa tertekan oleh kemungkinan kesalahan dan ketidakpastian dalam mengikuti tahapan perakitan. Temuan penelitian ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih suportif, seperti pendampingan teknis, simulasi, dan pembelajaran berbasis proyek untuk mengurangi kecemasan. Keterbatasan penelitian ini terletak pada pendekatan kuantitatif yang belum menggali faktor psikologis secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan menggunakan pendekatan kualitatif atau campuran untuk memahami lebih dalam dinamika kecemasan mahasiswa dalam praktik teknis.

Kata Kunci: Anxiety; Perakitan Komputer; Pembelajaran Teknologi Informasi, Kecemasan Akademik.

Abstract

Anxiety is an emotional response to situations perceived as threatening, and in the context of practical learning, anxiety can affect students' readiness, concentration, and performance. This study aims to analyse students' anxiety levels during computer assembly practice in the Information Technology Education study program. The method used was descriptive quantitative, involving 80 students as respondents. The research instrument was a five-point Likert scale questionnaire to measure anxiety levels. The results showed that students' anxiety levels were in the moderate to high category, with anxiety about technical errors and assembly procedures as the highest indicators. This finding indicates that students feel stressed by the possibility of errors and uncertainty in following the assembly stages. The findings of this study indicate the need for

398

Fadli, R., Wahyudi, D. (2025). ANALISIS ANXIETY MAHASISWA DALAM PRAKTIK PERAKITAN KOMPUTER DI PERGURUAN TINGGI. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 6(2), 398-407. <https://doi.org/10.52060/jipti.v6i2.3606>

<http://ejournal.ummba.ac.id/index.php/JIPTI/>

a more supportive learning approach, such as technical assistance, simulations, and project-based learning, to reduce anxiety. The limitation of this study lies in the quantitative approach that has not explored psychological factors in depth. Therefore, further research is recommended using a qualitative or mixed approach to better understand the dynamics of student anxiety in technical practice.

Keywords: Anxiety; Computer Assembly; Information Technology Learning; Academic Anxiety.

Submitted: 2025-09-01. **Revision:** 2025-09-10. **Accepted:** 2025-09-10. **Publish:** 2025-11-02.

PENDAHULUAN

Pendidikan teknologi informasi di perguruan tinggi bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan kompetensi teknis dan analitis yang dibutuhkan di dunia kerja digital (Fadli & Hakiki, 2021). Salah satu bentuk implementasi pembelajaran dalam bidang ini adalah praktik perakitan komputer, yang menjadi bagian penting dalam kurikulum Pendidikan teknologi informasi (Hakiki et al., 2020). Melalui praktik ini, mahasiswa tidak hanya belajar mengenali komponen perangkat keras, tetapi juga dilatih untuk berpikir logis, memecahkan masalah teknis, dan bekerja secara sistematis (Rivaldo et al., 2025). Oleh karena itu, praktik perakitan komputer berperan sebagai pembelajaran yang mengintegrasikan teori dan keterampilan teknis secara langsung, serta menjadi indikator penting dalam pencapaian kompetensi profesional mahasiswa di bidang teknologi informasi.

Berbagai pendekatan praktik dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang aplikatif dan menyenangkan (Fitriani et al., 2025), kenyataannya di lapangan menunjukkan adanya hambatan psikologis yang dialami oleh mahasiswa (Suharto, 2023). Salah satunya adalah munculnya

anxiety atau kecemasan saat menjalani praktik (Thohiroh, 2024). Kecemasan ini dapat dipicu oleh berbagai faktor, seperti ketakutan merusak komponen, kurangnya pengalaman teknis, tekanan untuk menyelesaikan tugas dengan benar, serta rasa tidak percaya diri dalam menggunakan alat dan memahami instruksi (Sumarsono et al., 2022). Kondisi ini menyebabkan mahasiswa menjadi ragu-ragu, pasif, bahkan enggan terlibat secara aktif dalam proses praktik (Rahmi et al., 2024). Akibatnya, efektivitas pembelajaran menurun, dan tujuan pembelajaran yang menekankan pada penguasaan keterampilan teknis tidak tercapai secara optimal (Chinmi et al., 2021).

Praktik perakitan komputer seharusnya menjadi pengalaman belajar yang membangun rasa percaya diri dan kompetensi mahasiswa (Dewi, 2022). Mahasiswa idealnya dapat menjalani praktik dengan rasa aman, bebas dari tekanan berlebihan, dan memiliki ruang untuk bereksperimen serta belajar dari kesalahan (Fameska et al., 2023). Lingkungan pembelajaran yang mendukung, instruktur yang responsif, serta pendekatan pedagogis yang adaptif sangat diperlukan untuk menciptakan suasana praktik yang kondusif (Perkasa et al., 2022). Jika pembelajaran

dilakukan dengan baik, mahasiswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis yang mumpuni, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, problem solving, dan kolaborasi tim (Wulandari et al., 2025). Dengan demikian, menciptakan suasana praktik yang kondusif menjadi hal yang esensial dalam pembelajaran.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menyoroti peran faktor psikologis yang dapat mempengaruhi hasil praktik. Penelitian oleh (Aisyatul Faroh et al., 2023) menemukan bahwa kecemasan mahasiswa dalam praktik laboratorium elektronika dapat menurunkan efektivitas pembelajaran jika tidak ditangani dengan pendekatan yang tepat. Selanjutnya penelitian oleh (Abdullah Fokatea et al., 2023) mengungkapkan bahwa tingkat *self-efficacy* memiliki korelasi negatif dengan kecemasan akademik, menunjukkan pentingnya kepercayaan diri dalam mengurangi tekanan saat praktik. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Zahra et al., 2024), menunjukkan bahwa penggunaan simulasi dalam pembelajaran teknik dapat membantu mengurangi kecemasan mahasiswa terhadap kesalahan teknis. Sementara itu (Ardini et al., 2024), menekankan pentingnya dukungan sosial dari dosen dan teman sebaya dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman secara psikologis. Meskipun studi-studi tersebut memberikan kontribusi penting, namun belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji *anxiety* mahasiswa dalam praktik perakitan komputer sebagai bagian dari pendidikan teknologi informasi.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk *anxiety* yang dialami mahasiswa dalam praktik perakitan komputer, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhinya. Penelitian ini urgent untuk dilakukan karena perlunya pemahaman yang lebih mendalam terhadap aspek psikologis dalam pembelajaran teknis. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan empatik, sehingga mahasiswa dapat menjalani praktik dengan rasa percaya diri, keterlibatan aktif, dan pencapaian kompetensi yang optimal.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan tingkat *anxiety* mahasiswa dalam praktik perakitan komputer secara sistematis. Prosedur penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Lampung. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama dua bulan, yaitu dari Agustus hingga Oktober pada tahun akademik 2025/2026. Pemilihan waktu ini disesuaikan dengan jadwal perkuliahan praktik perakitan komputer yang sedang berlangsung.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang mengikuti mata kuliah Perakitan Komputer pada tahun akademik 2025/2026 di Universitas Negeri Lampung. Sampel penelitian berjumlah 80 mahasiswa, yang merupakan keseluruhan populasi yang

memenuhi kriteria sebagai responden. Oleh karena itu, teknik penentuan sampel yang digunakan adalah total sampling, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena jumlahnya relatif kecil dan dapat dijangkau secara keseluruhan.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui distribusi kuesioner secara daring menggunakan Google Form. Kuesioner dikirimkan kepada seluruh responden setelah menyelesaikan sesi praktik perakitan komputer. Proses pengisian kuesioner berlangsung selama 7 hari, memberikan waktu yang cukup bagi responden untuk menjawab dengan tenang dan reflektif. Penelitian ini juga menjamin kerahasiaan identitas responden. Indikator instrument penelitian yang dapat dilihat pada table 1 mengacu pada instrument yang telah dikembangkan oleh (López-Bonilla & López-Bonilla, 2022).

Tabel 1. Indikator Instrument Penelitian

No	Indikator	Pernyataan
1	Kecemasan terhadap Komponen Perangkat Keras	1. Saya merasa khawatir akan merusak komponen saat merakit komputer
		2. Saya merasa tidak yakin dalam mengenali fungsi masing-masing komponen
		3. Saya takut salah memasang komponen dan menyebabkan kerusakan
2	Kecemasan terhadap Prosedur Perakitan	4. Saya merasa bingung dengan urutan langkah-langkah perakitan komputer
		5. Saya khawatir tidak dapat mengikuti instruksi teknis dengan benar
		6. Saya merasa stres saat harus menyelesaikan perakitan dalam waktu terbatas

3	Kecemasan terhadap Kesalahan Teknis	7. Saya takut membuat kesalahan yang menyebabkan komputer tidak menyala
		8. Saya khawatir tidak bisa mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan
		9. Saya merasa panik jika terjadi masalah teknis yang tidak saya pahami
4	Kecemasan Sosial dalam Praktik	10. Saya merasa malu jika hasil perakitan saya tidak berfungsi dengan baik
		11. Saya khawatir dinilai kurang kompeten oleh dosen atau teman sekelas
		12. Saya merasa tidak percaya diri saat harus menjelaskan proses perakitan
5	Kecemasan terhadap Pembelajaran Teknologi	13. Saya merasa kesulitan memahami materi teknis tentang perakitan komputer
		14. Saya khawatir tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi
		15. Saya merasa kewalahan dengan banyaknya istilah teknis yang harus dipahami

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kecemasan mahasiswa dalam praktik perakitan komputer. Data diperoleh melalui kuesioner yang disusun berdasarkan skala Likert 5 poin, dengan pilihan jawaban: Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Netral (3), Setuju (4), dan Sangat Setuju (5).

Skor total untuk setiap responden dihitung dengan menjumlahkan seluruh skor dari item pernyataan. Selanjutnya, dilakukan perhitungan rata-rata skor untuk mengetahui tingkat kecemasan secara umum maupun berdasarkan masing-masing indikator.

Rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata adalah:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = Rata-rata skor kecemasan

$\sum x$ = Jumlah total skor

N = Jumlah responden

Untuk memudahkan interpretasi, skor rata-rata dikategorikan ke dalam lima tingkat kecemasan sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Tingkat Anxiety

Range	Kategori
-------	----------

1,00 – 1,79	Sangat Rendah
1,80 – 2,59	Rendah
2,60 – 3,39	Sedang
3,40 – 4,19	Tinggi
4,20 – 5,00	Sangat Tinggi

Selanjutnya setiap indikator dianalisis secara terpisah untuk mengetahui dimensi kecemasan yang paling dominan dialami oleh mahasiswa. Analisis ini dilakukan dengan menghitung rata-rata skor dari item-item yang termasuk dalam masing-masing indikator.

Tabel 3. Hasil Uji Tingkat Anxiety

Indikator	Rata-Rata	Standar Deviasi	Kategori
Kecemasan terhadap Komponen Perangkat Keras	3.25	0.91	Sedang
Kecemasan terhadap Prosedur Perakitan	3.67	0.88	Tinggi
Kecemasan terhadap Kesalahan Teknis	3.72	0.86	Tinggi
Kecemasan Sosial dalam Praktik	3.28	0.93	Sedang
Kecemasan terhadap Pembelajaran Teknologi	3.30	0.90	Sedang

Apabila hasil kuesioner menunjukkan bahwa indikator Kecemasan terhadap Kesalahan Teknis memiliki skor rata-rata tertinggi (3.72) dengan kategori tinggi, diikuti oleh Kecemasan terhadap Prosedur Perakitan (3.67). Sementara itu, tiga indikator lainnya yaitu Komponen Perangkat Keras, Kecemasan Sosial dalam Praktik, dan Pembelajaran Teknologi memiliki skor rata-rata antara 3.25 hingga 3.30 dan berada dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan

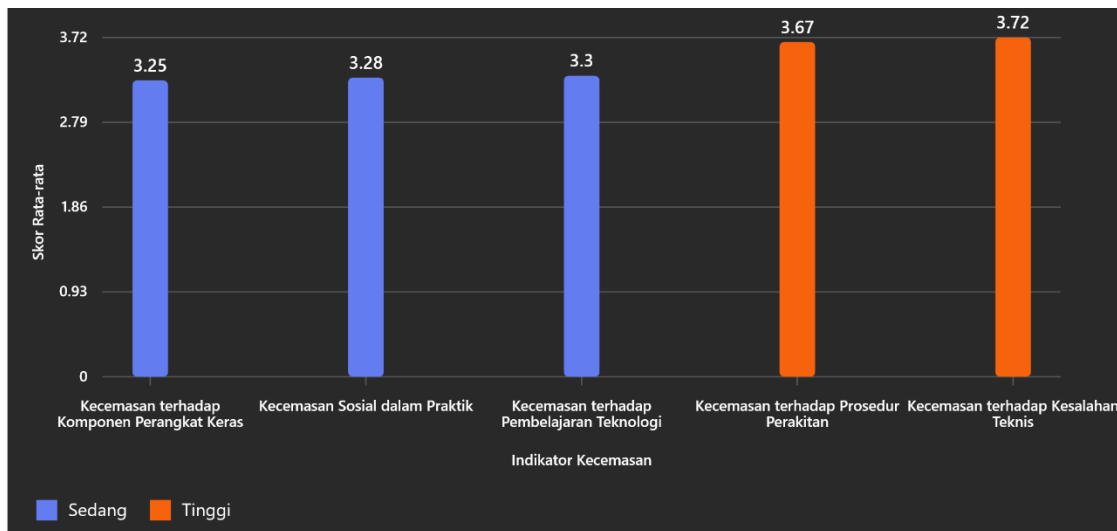
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Setelah kuesioner diberikan kepada 80 responden dilakukan analisis terhadap lima indikator utama kecemasan dalam praktik perakitan komputer. Setiap indikator dianalisis berdasarkan kategori tingkat kecemasan. Sehingga diperoleh data seperti yang terlihat pada tabel 3 berikut ini.

bahwa aspek teknis dan prosedural menjadi sumber kecemasan utama bagi mahasiswa dalam praktik perakitan komputer.

Untuk memberikan gambaran visual mengenai tingkat kecemasan mahasiswa, berikut disajikan grafik batang yang menunjukkan nilai rata-rata dari masing-masing indikator kecemasan berdasarkan kategorinya seperti yang terlihat pada grafik 1 berikut.



Grafik 1. Nilai Rata-Rata Masing-Masing Indikator

Grafik di atas memperlihatkan perbandingan skor rata-rata kecemasan mahasiswa berdasarkan lima indikator. Indikator Kecemasan terhadap Kesalahan Teknis dan Prosedur Perakitan menonjol sebagai dua aspek dengan tingkat kecemasan tertinggi. Visualisasi ini memperkuat temuan bahwa mahasiswa lebih cemas terhadap kemungkinan kesalahan teknis dan urutan prosedur dalam praktik perakitan komputer.

Pembahasan

Pembahasan Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecemasan mahasiswa dalam praktik perakitan komputer berada pada kategori sedang hingga tinggi, dengan indikator Kecemasan terhadap Kesalahan Teknis dan Prosedur Perakitan menempati posisi tertinggi. Temuan ini

menjawab rumusan masalah penelitian, yaitu sejauh mana mahasiswa mengalami kecemasan dalam praktik perakitan komputer. Kecemasan yang tinggi terhadap kesalahan teknis mengindikasikan bahwa mahasiswa merasa tertekan oleh kemungkinan kegagalan dalam merakit perangkat secara benar, sementara kecemasan terhadap prosedur menunjukkan adanya ketidakpastian dalam mengikuti tahapan perakitan yang sistematis. Hal ini mencerminkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih terstruktur dan mendukung secara psikologis.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Trisna et al., 2024), yang menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami kecemasan tinggi dalam konteks pemrograman dan interaksi dengan teknologi, terutama saat

menghadapi tugas teknis yang kompleks. Namun, berbeda dengan studi (Uyungil-Erdogan et al., 2025), yang menemukan bahwa penggunaan teknologi pendukung seperti AI dapat menurunkan tingkat kecemasan mahasiswa dalam praktik teknis. Dalam konteks perakitan komputer, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengukur kecemasan, sehingga hasil penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan fokus pada aspek hardware dan prosedural, bukan hanya software atau pemrograman.

Temuan ini memperkuat konsep bahwa kecemasan akademik tidak hanya muncul dalam konteks ujian atau presentasi, tetapi juga dalam praktik teknis yang membutuhkan ketelitian dan keterampilan motorik. Implikasi praktisnya adalah perlunya desain pembelajaran yang lebih mendukung, seperti simulasi virtual, pendampingan teknis, dan pendekatan berbasis proyek yang bertahap. Batasan penelitian ini terletak pada penggunaan data kuantitatif tanpa eksplorasi mendalam terhadap faktor-faktor psikologis atau pengalaman individu. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk menggunakan pendekatan campuran (mixed methods) agar dapat menggali lebih dalam dinamika kecemasan mahasiswa dalam praktik perakitan komputer.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi mengalami tingkat kecemasan yang bervariasi dalam praktik perakitan komputer, dengan dominasi pada

kategori sedang hingga tinggi. Indikator kecemasan yang paling menonjol adalah kesalahan teknis dan prosedur perakitan, yang menunjukkan bahwa aspek teknis dan urutan kerja menjadi sumber utama kekhawatiran mahasiswa. Temuan ini menegaskan pentingnya pendekatan pembelajaran yang lebih mendukung secara teknis dan psikologis, agar mahasiswa dapat menjalani praktik dengan rasa percaya diri dan kesiapan yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Fokatea, F., Muzakkir, H., Nani Hasanuddin Makassar, S., Kemerdekaan VIII No, J. P., & Makassar, K. (2023). Hubungan Self Efficacy Dengan Tingkat Kecemasan Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Skripsi Di Stikes Nani Hasanuddin Makassar. *JIMPK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa & Penelitian Keperawatan*, 3(5), 142–147. <https://doi.org/10.35892/JIMPK.V3I5.982>
- Aisyatul Faroh, R., Purnawan, H., Mahbub Junaidi, M., & Islam Lamongan, U. (2023). Tingkat Depresi, Stres, dan Kecemasan Mahasiswa Teknik Elektro selama Pembelajaran Daring. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(1), 1–11. <https://doi.org/10.21093/TWT.V10I1.4966>
- Ardini, S. D., Sugiarti, R., & Erlangga, E. (2024). Tinjauan Literatur Sistematis: Pengaruh Lingkungan Sosial dan Perlakuan yang Diterima Remaja dari Lingkungan Sosialnya terhadap Psychological Well-Being. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(8), 3147–3156. <https://doi.org/10.46799/JSA.V5I8.147>

- 3
Chinmi, F., Nugraha, A., & Viona, E. (2021). Pengaruh Kecemasan Berkomputer (Computer Anxiety) Dan Sikap Komputer (Computer Attitude) terhadap Penggunaan Komputer di Kalangan Pendidik. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 2(1), 10–14. <https://doi.org/10.52690/JITIM.V2I1.166>
- Dewi, S. (2022). Penggunaan Komputer Sebagai Media Pembelajaran Siswa Pada Pendidikan Berbasis Lingkungan. *EDUCATION JOURNAL OF INDONESIA*, 3(2), 44–48. <https://doi.org/10.30596/EJI.V3I2.3207>
- Fadli, R., & Hakiki, M. (2021). PENGEMBANGAN APLIKASI SMARTPHONE UNTUK MOBILE LEARNING MATAKULIAH SISTEM OPERASI di STKIP MUHAMMADIYAH MUARA BUNGO. *Jurnal Muara Pendidikan*, 6(2), 197–202. <https://doi.org/10.52060/MP.V6I2.572>
- Fameska, E., Efriyanti, L., Refnita, E., Informatika, P. T., Komputer, D., Djamil, S. M., Bukittinggi, D., Gurun Aua, J., Putiah, K., Banuhampu, K., Agam, K., & Barat, S. (2023). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CANVA PADA MATA PELAJARAN TIK KELAS X DI SMAN 1 IV KOTO. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 12(1), 65–72. <https://doi.org/10.34010/KOMPUTA.V12I1.8793>
- Fitriani, S., Dwi Setiarini, S., Sofyan, Y., Studi Teknik Informatika, P., Studi Teknik Otomasi Industri, P., & Negeri Bandung, P. (2025). Pelatihan Perakitan Komputer dan Instalasi Perangkat Lunak di Pondok Pesantren Darul Fithrah. *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara*, 9(1), 108–117. <https://doi.org/10.29407/JA.V9I1.23601>
- Hakiki, M., Fadli, R., Muhammadiyah, S., & Bungo, M. (2020). PENGARUH METODE CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) MODEL TREEFINGER TERHADAP HASIL BELAJAR PERAKITAN KOMPUTER PADA SISWA KELAS X TEKNIK KOMPUTER JARINGAN SMK N 1 RAO SELATAN. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.52060/PTI.V1I1.303>
- López-Bonilla, J. M., & López-Bonilla, L. M. (2022). Validation of an information technology anxiety scale in undergraduates. *British Journal of Educational Technology*, 43(2), E56–E58. <https://doi.org/10.1111/J.1467-8535.2011.01256.X>
- Perkasa, R. P. P., Riska, M., & Rusdi. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Siswa X TKJ Melalui Model Problem Based Learning Di SMK Maestro Banjarmasin. *Jurnal MediaTIK*, 26(3), 26–33. <https://doi.org/10.59562/MEDIATIK.V5I3.3029>
- Rahmi, S., Akbar, M. I., Syamsuddin, A., & Azzahra, S. F. (2024). Analisis Tingkat Anxiety Mahasiswa selama Pembelajaran Daring. *Jurnal MediaTIK*, 7(2), 218–224. <https://doi.org/10.59562/MEDIATIK.V7I2.3020>
- Rivaldo, M., Arifin, M., Kurnia, D., Putra, A., & Rilvani, E. (2025). Perakitan Personal Komputer dan Instalasi Sistem Operasi (Windows). *Modem : Jurnal Informatika Dan Sains Teknologi.*, 3(1),

- 133–147.
<https://doi.org/10.62951/MODEM.V3I1.365>
- Suharto, D. (2023). Peranan Psikologi Pendidikan dalam Teknologi Pendidikan. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1(01), 16–23.
<https://doi.org/10.20961/IJOLII.V1I01.919>
- Sumarsono, H., Kristiyana, N., Widyaningrum, P. W., & Kunci, K. (2022). Hubungan antara Efikasi Diri Komputer dan Kecemasan Komputer terhadap Kinerja Akademik Mahasiswa. *Journal of Business Management Education (JBME)*, 7(2), 40–47.
<https://doi.org/10.17509/JBME.V7I2.50991>
- Thohiroh, N. S. (2024). Hambatan Psikologi Digital Dalam Pendidikan di Sekolah Dasar. *Jurnal Bina Ilmu Cendekia*, 5(1), 21–29.
<https://doi.org/10.46838/JBIC.V5I1.514>
- Trisna, T., Putri, A., Rahmadani, R., & Hasan, H. (2024). Anxiety in Programming Course of University Students: Does It Affect Students' Performance? *Instal : Jurnal Komputer*, 16(03), 445–452.
<https://doi.org/10.54209/JURNALINSTALL.V16I03.284>
- Uygungil-Erdogan, S., Şahin, Y., Sökmen-Alaca, A. İ., Oktaysoy, O., Altıntaş, M., & Topçuoğlu, V. (2025). Assessing the Effect of Artificial Intelligence Anxiety on Turnover Intention: The Mediating Role of Quiet Quitting in Turkish Small and Medium Enterprises. *Behavioral Sciences 2025*, Vol. 15, Page 249, 15(3), 249.
<https://doi.org/10.3390/BS15030249>
- Wulandari, S., Dafitri, H., Fitri, Y., & Lubis, A. (2025). Media Pembelajaran Praktikum Jaringan Komputer Berbasis Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking. *Explorer*, 5(1), 1–13.
<https://doi.org/10.47065/EXPLORER.V5I1.1719>
- Zahra, G., Fadhilah, N., Saputra, R. A., & Wibowo, A. H. (2024). Deteksi Tingkat Gangguan Kecemasan Menggunakan Metode Random Forest. *Jurnal Teknik*, 13(1).
<https://jurnal.umt.ac.id/index.php/jt/article/view/10648>