

**PENGARUH PEMANFAATAN INTERNET DAN MOTIVASI
BELAJAR TERHADAP HASIL PENYELESAIAN TUGAS
PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Guna memperoleh Gelar sarjana pendidikan (S.Pd) Strata (S1)
Pada Jurusan Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik
Informatika*



Oleh,

SYARIFAH RASPI ANITA

NIM : 17076148

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

PERSETUJUAN SKRIPSI

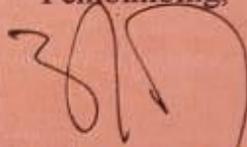
**PENGARUH PEMANFAATAN INTERNET DAN MOTIVASI BELAJAR
TERHADAP HASIL PENYELESAIAN TUGAS PADA MATA
PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS**

Nama : Syarifah Raspi Anita
NIM/ BP : 17076148/2017
Program Studi : Pendidikan Tekni Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Januari 2019

Disetujui Oleh :

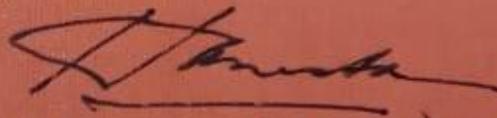
Pembimbing,



Dr. Elfi Tasrif, M.T
NIP. 19620524 198703 1 002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik UNP



Drs. Hanesman, MM
NIP. 19610111 198503 1 002

PENGESAHAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengaruh Pemanfaatan Internet Dan Motivasi Belajar
Terhadap Hasil Penyelesaian Tugas Pada Mata Pelajaran
Dasar Desain Grafis

Nama : Syarifah Raspi Anita

NIM/BP : 17076148/2017

Program Studi : Pendidikan Tekni Informatika

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Januari 2019

Tim Penguji,

1. Ketua : Drs. Denny Kurniadi, M.Kom

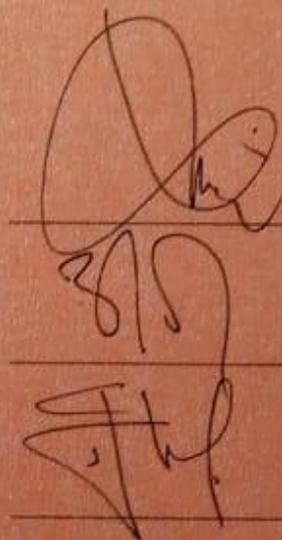
1.

2. Anggota : Dr. Elfi Tasrif, M.T

2.

3. Anggota : Dr. Asrul Huda, S.Kom, M.Kom

3.



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis Skripsi ini dengan judul "Pengaruh Pemanfaatan Internet Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Penyelesaian Tugas Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis" ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, kecuali beberapa masukan dan arahan dari pembimbing.
2. Dalam karya tulis tugas akhir ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan didalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.

Padang, Januari 2019

Saya yang Menyatakan



Syarifah Raspi Anita



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



“Ilmu itu hayatnya islam dan tongkatnya iman.

Barang siapa yang mengajarkan ilmu, maka Allah akan menyempurnakan pahalanya, dan barang siapa yang akan mengajarkan ilmu lalu mengamalkannya, maka Allah akan mengajarkan segala apa yang belum diketahuinya”

(H.R. Abu Syahi).

“sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (suatu urusan). Kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan yang lain). Dan hanya kepada Allah kamu berharap”

(Q.S Al-Insyirah ayat 5-8).

Alhamdulillah...

Hari ini, ditengah kebimbangan dan kegamangan.

Setitik kebahagiaan telah ku genggam.

Sepengal keberhasilan telah kuraih.

Ya Allah...

Pada secuil goresan ini, izinkanlah aku persembahkan setitik keberhasilan yang telah engkau berikan kepadaku untuk kedua orang tuaku, keluarga, dosen dan teman-temanku.

Dengan penuh rasa syukurku kepadamu ya... Alloh

Kupersembahkan Tugas Akhir/ Skripsi ini untuk Ayahanda dan Ibunda ku Tercinta :

S a i d N a i l l u l A z n a n (A l m) & Masyitah Hanum (Almh)

yang selalu menjadi inspirasi dan kekuatan ku selama ini, atas segala curahan kasih sayang yang telah engkau berikan selama ini, tanpa ada dirimu mungkin semua ini tidak akan pernah tercapai. Dan juga tidak lupa buat adik-adikku tercinta: Said Zikri Awaluddin, Syarifah Ratna Nelvita, Syarifah Tuti Alawiyah, Syarifah Safira Maulida & Said Fachrul Razi yang senantiasa selalu memberikan kasih sayang, semangat dan do'anya untuk ku.

*Terimakasih yang teramat dalam kepada
Bapak dan Ibu Dosen Elektronika dan Teknisi Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Padang dengan segala bantuannya,
Bpk. Dr. Elfi Tasrif, M.T, Bpk. Drs. Denny Kurniadi, M.Kom dan Bpk. Dr. Asrul Huda, S.Kom.
M.Kom.*

sekali lagi saya ucapkan terimakasih banyak atas bimbingan dan arahnya.

Dan tidak terlupakan juga saya ucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya atas bantuan dan nasehatnya dari teman-teman seperjuangan "padang 2017" yang telah menjadi saudara bagiku, atas kebersamaannya sekali lagi saya ucapkan terimakasih. Semoga ukhrawah ini tetap terjalin tanpa mengenal batas ruang dan waktu.

Created By...

Syarifah Raspi Anita

17076148/2017

ABSTRAK

Syarifah Raspi Anita : PENGARUH PEMANFAATAN INTERNET DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL PENYELESAIAN TUGAS PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS

Penelitian ini dilakukan di SMKN 3 Aceh Barat Daya dan berdasarkan kondisi berikut ini masih banyak siswa khususnya pada kelas x Jurusan Multimedia yang masih mendapat nilai belajar dibawah KKM pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan internet dan motivasi belajar terhadap hasil penyelesaian tugas siswa kelas X Multimedia pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian asosiatif yang bersifat korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Multimedia yang berjumlah sebanyak 30 siswa. Data diambil menggunakan metode angket dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang disusun menurut skala *likert* kepada siswa SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya Kelas X Jurusan Multimedia yang menjadi responden dalam penelitian ini. Angket atau instrumen dibuat berdasarkan indikator yang telah ditentukan dalam penelitian ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pemanfaatan internet (X_1) terhadap hasil penyelesaian tugas (Y) siswa kelas X Multimedia nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.809 > 1.697$) memberikan sumbangan sebesar 34.1%, (2) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara motivasi belajar (X_2) terhadap hasil penyelesaian tugas pada (Y) siswa kelas X Multimedia nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.918 > 1.697$) memberikan sumbangan sebesar 35.1% dan (3) terdapat pengaruh secara bersama-sama pemanfaatan internet dan motivasi belajar terhadap hasil penyelesaian tugas nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$ ($13.824 > 2.292$) memberikan sumbangan sebesar 50.6%.

Kata kunci : pemanfaatan internet, motivasi belajar, dan hasil penyelesaian tugas

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “**Pengaruh Pemanfaatan Internet Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Dalam Menyelesaikan Tugas Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis**”.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan S1 pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu perkenanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik.
2. Bapak Drs. Hanesman, MM selaku Pimpinan Jurusan Teknik Elektronika..
3. Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd M.Kom selaku Ketua Prodi Teknik Informatika.
4. Bapak Dr. Elfi Tasrif, M.T selaku Pembimbing.
5. Bapak Drs. Denny Kurniadi, M.Kom selaku Tim Penguji.
6. Bapak Dr. Asrul Huda, S.Kom. M.Kom selaku Tim Penguji.
7. Seluruh Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya.
8. Siswa – siswi SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya.
9. Rekan – rekan mahasiswa UNP, serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Teristimewa kepada orang tua, adik dan semua keluarga serta semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongan baik moril maupun materil kepada penulis. Semoga apa yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Allah Yang Maha Kuasa.

Dalam penulisan Skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih jauh dari kesempurnaan, terdapat kekurangan dan kejanggalan yang tidak disengaja. Oleh sebab itu penulis sangat mengharapkan masukan, kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan Skripsi ini dimasa yang akan datang.

Akhirkata penulis berharap semoga tulisan ini dapat member rmanfaat, terutama bagi penulis sendiri dan para pembaca serta untuk kemajuan dunia pendidikan pada umumnya.

Padang, Januari 2019

Syarifah Raspi Anita

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAT	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II. LANDASAN TIORI	9
A. Internet.....	9
1. Pengertian Internet	9
2. Manfaat Internet	10
3. Fasilitas di Internet	13
B. Proses dan Pembelajaran	16
1. Proses Pembelajaran.....	16
2. Tujuan Pembelajaran.....	17
3. Pembelajaran di Kelas	18
4. Pemanfaatan Sumber Belajar	24
C. Motivasi Belajar	27
1. Pengertian Motivasi.....	27
2. Tujuan Motivasi	28
3. Fungsi Motifasi.....	29
4. Jenis-jenis Motivasi.....	30
5. Pengertian Motivasi Belajar	31
6. Cirri-ciri Motivasi Belajar	31
D. Hasil Belajar	32
1. Pengertian Hasil Belajar	32
2. Factor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	33

E. Penelitian yang Relevan	35
F. Kerangka Konseptual	36
G. Hipotesis Penelitian	38
BAB III. METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian	40
C. Populasi dan Sampel.....	40
1. Populasi	40
2. Sampel	41
D. Variable dan Definisi Operasional	41
1. Variable	41
2. Definisi Operasional.....	42
E. Data dan Instrumen Penelitian.....	43
1. Data	43
2. Instrumen Penelitian.....	44
F. Uji Coba Penelitian.....	48
1. Validitas Instrumen	48
2. Reabilitas Instrumen.....	50
G. Teknik Analisis Data	51
1. Analisis Deskriptif	51
2. Uji Kelayakan.....	52
3. Uji Persyaratan	52
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Deskripsi Data	56
B. Pengujian Persyaratan Analisa	62
C. Pengujian Hipotesis	66
D. Pembahasan	72
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	38
2. Pemanfaatan Internet.....	58
3. Motivasi Belajar.....	60
4. Hasil Penyelesaian Tugas	62

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. UTS Hasil belajar siswa kelas x Multimedia mata pelajaran Dasar Desain Grafis SMKN Aceh Barat Daya	4
2. Bobot Pernyataan	45
3. Kisi-kisi Indikator	46
4. Kriteria Penilaian	52
5. Distribusi Frekuensi Skor Variabel Pemanfatan Internet (X_1)	57
6. Distribusi Frekuensi Skor Variabel Motivasi Belajar (X_2)	59
7. Distribusi Frekuensi Skor Variabel Hasil Penyelesaian Tugaas (X_2)	61
8. Uji Normalitas Data	63
9. Uji Homogenitas Pemanfaatan Internet (X_1) – Hasil Penyelesaian Tugas (Y) dan Motivasi Belajar (X_2) – Hasil Penyelesaian Tugas (Y)	64
10. Uji Linieritas Pemanfaatan internet (X_1) terhadap Hasil Penyelesaian Tgas (Y)	65
11. Uji Linieritas Motivasi Belajar (X_2) terhadap Hasil Penyelesaian Tgas (Y)	66
12. Uji t test Pertama	67
13. Uji t test Kedua	68
14. Koefisien Persamaan Regresi X_2 dan Y	69
15. Rangkuman Regresi Ganda antara Pemanfaatan Internet (X_1) dan Motivasi Belajar (X_2) terhadap Hasil Penyelesaian Tugas (Y)	70
16. Koefisien Persamaan Regresi X_1 dan X_2 terhadap Y	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Angket Penelitian.....	81
2. Tabulasi Uji Coba	89
3. Output Analisi Data Uji Coba.....	92
4. Angket Penelitian.....	98
5. Tabulasi.....	106
6. Output Analisis Data.....	109
7. Uji Persyaratan/Uji Normalitas Data	111
8. Pengujian Hipotesis	113

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya setiap lembaga pendidikan berusaha untuk mengarahkan dan memaksimalkan keefektifan pengajaran dengan jalan merencanakan dan mengorganisasikannya. Salah satu lembaga pendidikan adalah sekolah. Dimana sekolah berfungsi memberikan pengetahuan, keterampilan dan membentuk sikap seseorang untuk menghadapi tantangan dalam globalisasi. SMK merupakan salah satu institusi yang melaksanakan program tujuan pendidikan nasional yang mempunyai beberapa kekhususan dalam pelaksanaan kegiatan pendidikannya. Kekhususan ini diharapkan memberi peluang tumbuhnya potensi SMK untuk mandiri dan bertanggungjawab dalam mengembangkan program pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan lapangan kerja dengan tetap mengikuti standar yang ditetapkan secara nasional.

Ilmu pengetahuan akan semakin terus berkembang dengan adanya kemajuan teknologi modern akan berpengaruh dalam perkembangan dunia pendidikan, baik yang berkaitan dengan masalah penyelenggaraan pendidikan maupun kemudahan dalam mendapatkan sumber-sumber belajar atau pengetahuan. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Adanya teknologi yang canggih saat ini,

yaitu internet seharusnya tidak ada suatu kesulitan lagi bagi peserta didik dalam mencari informasi-informasi terbaru tentang pengetahuan yang dibutuhkan untuk kepentingan ilmu pengetahuan itu sendiri.

Internet merupakan salah satu sumber informasi ilmiah, bisnis, hiburan, pendidikan dan lain sebagainya. Dalam hal ini penulis menekankan pelayanan pada internet yang lebih bersifat informasi ilmiah, yang mampu memberikan kontribusi yang signifikan kepada para pengguna dalam hal membantu kegiatan pembelajaran mereka.

Pendidikan tinggi sekarang ini juga sudah harus terjun dalam menerapkan teknologi informasi melalui internet sebagai suatu sumber daya informasi. Sejalan dengan perkembangan teknologi jaringan khususnya internet, dan pemerataan pemakaian fasilitas internet di Indonesia, maka sudah selayaknya untuk memulai penerapan teknologi ini di bidang pendidikan, yang diharapkan dapat menunjang peningkatan mutu pendidikan khususnya pendidikan tinggi dan institusi yang relatif telah memiliki fasilitas jaringan komputer. Dalam melaksanakan program pembelajaran perlu dipertimbangkan STUPHA yaitu (S) siswa, (TU) tujuan, (P) pembelajaran dan (HA) hasil.

Hasil penyelesaian tugas yang baik adalah nilai yang diperoleh siswa sesuai dengan nilai yang telah ditentukan oleh sekolah serta ilmu yang diperoleh siswa dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Dimiyati (1994:200) menyatakan hasil penyelesaian tugas merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana hasil

penyelesaian tugas tersebut dinyatakan dalam bentuk angka, huruf dan simbol.

Menurut surat dari Dirjendidasmen no.1321/c4/MN/2004 tentang standar ketuntasan belajar minimal (SKMB) atau kriteria ketuntasan minimal (KKM) kurikulum 2004 maka sesuai dengan petunjuk dari badan standar nasional pendidikan (BSNP) tahun 2006 setiap sekolah boleh menentukan standar ketuntasan sekolah masing-masing, pada umumnya sekolah menetapkan standar ketuntasan belajar dengan nilai 75 untuk semua mata pelajaran.

Berdasarkan dari hasil pengamatan dan wawan cara yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 3 Aceh Barat daya pada juli tahun 2018 didapatkan beberapa permasalahan. Pada umumnya media pembelajaran yang tersedia di SMK Negeri 3 Aceh barat daya sudah sangat bervariasi. Tersedianya ruang lab komputer yang dilengkapi dengan jaringan internet, *wi-fi* atau layanan internet secara luas di lingkungan sekolah. Terkadang siswa kurang memanfaatkan media tersebut secara maksimal untuk kepentingan pembelajaran, terutama pada pemanfaatan jaringan internet. Hal tersebut sangat pengaruh terhadap hasil penyelesaian tugas siswa yang dapat diketahui dari hasil wawan cara peneliti dengan guru pada salah satu mata pelajaran yaitu Dasar Desain Grafis kejuruan Multimedia. Berdasarkan data hasil penyelesaian tugas UTS (ujian tegah semester) pada semester ganjil tahun pelajaran 2018-2019 yang didapatkan, hasil penyelesaian tugas pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis siswa kelas X

Jurusan Multimedia ini belum memuaskan. Hasil penyelesaian tugas yang diperoleh oleh siswa dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis masih banyak yang belum mencapai nilai yang diinginkan yaitu rata-rata 75. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. UTS Hasil penyelesaian tugas Siswa Kelas X Multimedia Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai rata-rata	Nilai yang diperoleh siswa		Persentase		Jumlah
			< 75	≥ 75	< 75	≥ 75	
X MM	30 Orang	75,77	17 Orang	13 Orang	57,14	42,86	100 %

Berdasarkan data yang diperoleh tersebut, bahwa belum tercapainya hasil penyelesaian tugas pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis yang kemungkinan besar disebabkan oleh pengaruh penggunaan internet yang belum memadai, dan motivasi diri yang tidak baik sehingga siswa kurang mampu menerima dan mengolah materi yang diberikan kepada siswa.

Motivasi belajar yang merupakan faktor internal yang menjadikan siswa belajar dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat. Makin tinggi motivasi belajar untuk belajar maka semakin besar pula kemungkinan untuk menguasai dan memperoleh hasil penyelesaian tugas yang baik. Siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi akan menggunakan segala potensi dan kemampuannya seoptimal mungkin dengan mengikuti prosese belajar mengajar dengan baik, menggunakan fasilitas internet sebagai media pembelajaran sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah tidak akan menggunakan potensi dan kemampuannya dengan optimal karena

mereka tidak memahami segala potensinya sehingga menimbulkan sifat mengganggu teman dan malas belajar dan dengan sengaja mencari perhatian yang dapat menyebabkan proses belajar mengajar terganggu dan menggunakan fasilitas internet hanya sekedar media bermain-main.

Oleh karena itu, maka penulis ingin melihat lebih jauh lagi tentang bagaimana peran internet tersebut dalam mendukung proses belajar siswa disekolah, sehingga penulis ingin mengungkapkan bagaimana pengaruh pemanfaatan internet dan motivasi belajar terhadap hasil penyelesaian tugas dalam penyelesaian tugas mata pelajaran, khususnya pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pemanfaatan internet yang kurang maksimal pada proses pembelajaran di sekolah. Sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas-fasilitasnya sangat memadai atau lengkap. Seharusnya siswa lebih memanfaatkan internet untuk pembelajaran dari pada bermain.
2. kurangnya motivasi belajar siswa dalam belajar akan menghambat memperoleh hasil penyelesaian tugas yang baik. Siswa yang memiliki motivasi yang rendah akan mempengaruhi proses pembelajaran yang tentunya akan berpengaruh juga terhadap prestasi belajar.

3. Rendahnya sebahagian hasil penyelesaian tugas siswa terlihat pada nilai ujian tengah semester (UTS), semester ganjil tahun pelajaran 2018-2019 pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X Jurusan Multimedia SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya.

C. Batasan masalah

Dari uraian yang telah dikemukakan dalam identifikasi masalah, banyak faktor yang ikut mempengaruhi hasil penyelesaian tugas siswa. Namun dalam penelitian agar lebih terfokus maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan sebagai berikut :

1. Pengaruh pemanfaatan internet sebagai sumber belajar terhadap hasil penyelesaian tugas siswa kelas X Jurusan Multimedia dalam penyelesaian tugas pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 3 Aceh Barat daya.
2. Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil penyelesaian tugas siswa kelas X Jurusan Multimedia dalam penyelesaian tugas pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 3 Aceh Barat daya.
3. Pengaruh pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dan motivasi belajar terhadap hasil penyelesaian tugas siswa kelas X Jurusan Multimedia dalam penyelesaian tugas pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, maka penelitian dirumuskan sebagai berikut :

1. Seberapa besarkah pengaruh pemanfaatan internet terhadap hasil penyelesaian tugas siswa kelas X Jurusan Multimedia dalam penyelesaian tugas pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 3 Aceh Barat daya?
2. Seberapa besarkah pengaruh motivasi belajar terhadap hasil penyelesaian tugas siswa kelas X Jurusan Multimedia dalam penyelesaian tugas pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 3 Aceh Barat daya?
3. Seberapa besarkah pengaruh pemanfaatan internet dan motivasi belajar terhadap hasil penyelesaian tugas siswa kelas X Jurusan Multimedia dalam penyelesaian tugas pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 3 Aceh Barat daya?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah penelitian ini, maka penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan :

1. Besarnya pengaruh pemanfaatan internet terhadap hasil dalam penyelesaian tugas pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya.

2. Besarnya pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil dalam penyelesaian tugas pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya.
3. Besarnya pengaruh pemanfaatan internet dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap hasil dalam penyelesaian tugas pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam hal sebagai berikut :

1. Bagi sekolah

Digunakan sebagai bahan masukan untuk menggunakan media internet sebagai salah satu sumber belajar siswa di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya.

2. Bagi siswa

Dengan penelitian ini siswa dapat lebih termotivasi untuk menggunakan internet sebagai media informasi pembelajaran.

3. Bagi peneliti

untuk menambah khasanah keilmuan yang berkaitan dengan pengaruh pemanfaatan internet dan motivasi belajar terhadap hasil penyelesaian tugas pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis siswa kelas X Jurusan Multimedia.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Internet

1. Pengertian Internet

Internet merupakan suatu jaringan komunikasi global yang terbuka dan dapat menghubungkan jutaan bahkan milyaran jaringan komputer dengan berbagai tipe dan jenis, dengan menggunakan tipe komunikasi seperti komputer, telepon, satelit dan lain sebagainya. Internet berasal dari kata "*International Network*" yang merupakan sebuah jaringan komputer yang sangat besar yang terdiri dari jaringan-jaringan kecil yang saling berhubungan yang menjangkau seluruh dunia (Budi Sutedjo, 2004:52). Atau dengan bahasa lain Internet adalah kependekan dari *interconnection networking* yang secara harfiah mengandung pengertian sebagai jaringan komputer yang menghubungkan beberapa rangkaian.

Internet adalah jendela informasi dunia yang dapat menampilkan berbagai macam kebutuhan informasi yang dicari (Jarot Wahyudi dkk, 2017:1). Hal ini senada dengan pendapat lainnya yang menyebutkan bahwa internet merupakan perpustakaan raksasa dunia, dimana pada internet terdapat meliaran sumber informasi Rusman dalam (Jarot Wahyudi dkk, 2017:1). Dengan demikian internet dapat juga dikatakan sebagai mesin pencari yang dapat bekerja sangat cepat sehingga mampu menemukan banyak sekali informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna.

Dari pendapat-pendapat tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa internet merupakan bagian dari teknologi informasi yang dioperasikan dengan menggunakan sistem komputer yang terkoneksi ke dalam jaringan komputer seluruh dunia, dimana dapat berisi berbagai macam informasi yang dapat diakses oleh semua pengguna untuk segala kepentingan.

2. Manfaat Internet

Seperti yang diketahui internet merupakan alat komunikasi dan informasi untuk mencari sesuatu tentang hal-hal yang diinginkan. Pemanfaatan teknologi dalam bidang komunikasi khususnya internet sebagai pembelajaran dalam dunia pendidikan bukanlah hal baru, tetapi telah menjadi kebutuhan yang sulit untuk dihindari. Pesatnya perkembangan kuantitas pengguna internet juga turut meningkatkan nilai manfaat dari internet itu sendiri.

Adapun manfaat internet pada dunia pendidikan adalah sebagai berikut :

a. Sebagai sarana pembelajaran

Melalui internet siswa dapat belajar berbagai hal mulai dari materi yang dipelajari saat ini, maupun yang telah berlalu hingga yang belum dipelajari.

b. Menyediakan Fasilitas Multimedia

Meleui internet siswa dapat memiliki informasi yang lebih dibandingkan dengan buku teks, karena informasi yang di peroleh

tidak saja hanya dapat di baca bahkan mereka dapat mendengar, menonton vidio tutorial pembelajaran dari internet. Selain itu, dengan fasilitas multimedia di internet ini dapat membantu dan memudahkan pengguna untuk memahami karena adanya contoh tambahan seperti gambar, animasi dan lain-lainnya.

c. Sebagai penyedia sumber pelajaran tambahan

Melalui internet siswa dapat mencari dan memperoleh informasi tambahan pelajaran yang tidak dapat di sekolah.

d. Sebagai pendorong kreatifitas dan kemandirian

Informasi yang yang diperoleh dari internet dapat memberikan seseorang inspirasi untuk dapat mengembangkan kreatifitasnya sendiri, hal ini dapat mendorong dan memotivasi siswa maupun mahasiswa dalam mengembangkan intelektualnya.

e. Sebagai penyedia sumber informasi yang mudah dan murah

Internet merupakan penyedia sumber informasi yang dibutuhkan yang relatif murah apabila dibandingkan dengan membeli buku maupun majalah. Selain itu internet juga meringankan beban siswa maupun mahasiswa yang tidak mampu dalam mencari materi pembelajaran tanpa harus membeli buku yang notabene lebih mahal.

Dengan adanya internet memungkinkan seseorang di Indonesia untuk mengakses perpustakaan di Amerika Serikat dalam bentuk Digital Library. Para siswa merupakan salah satu pihak yang paling diuntungkan

dengan kemunculan internet. Berbagai referensi, jurnal, maupun hasil penelitian yang dipublikasikan melalui internet tersedia dalam jumlah yang berlimpah. Siswa tidak lagi harus mengaduk-aduk buku diperpustakaan sebagai bahan untuk mengerjakan tugas-tugas sekolahnya. Cukup memanfaatkan search engine, materi-materi yang berbentuk teks, video tutorial dan gambar-gambar terkait dengan pembelajaran yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan cepat. Selain menghemat tenaga dan biaya dalam mencarinya, materi-materi yang dapat ditemui di internet cenderung lebih terbaru.

Bagi para pengajar, internet bermanfaat dalam mengembangkan profesinya, karena dengan internet dapat (a) meningkatkan pengetahuan (b) berbagi sumber diantara rekan sejawat, (c) bekerjasama dengan pengajar di luar negeri, (d) kesempatan mempublikasikan informasi secara langsung dan (e) mengatur komunikasi secara teratur. Di samping itu para pengajar juga dapat memanfaatkan internet sebagai sumber bahan mengajar dengan mengakses rencana pembelajaran atau silabus *online* dengan metodologi baru, mengakses materi yang cocok untuk siswanya, serta dapat menyampaikan ide-idenya.

Siswa dapat menggunakan internet untuk belajar sendiri secara cepat, sehingga akan meningkatkan dan memperluas pengetahuan, belajar berinteraksi dan mengembangkan kemampuan dalam bidang penelitian Philip Rechdalle dalam (Riyanto, 2012: 20).

Budi Oetomo dalam (Riyanto 2012:20). Menyatakan kepraktisan dan mudah untuk mengakses internet sebagai sumber informasi, internet juga menjadi media antara guru dan siswa. Ada banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan fasilitas internet pendidikan yaitu :

- a. Bagi pendidikan : 1) Memperpendek jarak, 2) Perluas jaringan mitra kerja, 3) Biaya terkendali, 4) Hemat
- b. Bagi siswa : 1) Hemat, 2) biaya terkendali, 3) fleksibel
- c. Bagi dunia akademik 1) Memberikan tantangan baru bagi dunia akademis untuk mempersiapkan SDM yang memahami dan menguasai bidang tersebut, 2) membuka kerangka baru dalam penjualan jasa pendidikan.

Adapun beberapa manfaat internet lainnya bagi pendidikan di Indonesia, yaitu : akses ke perpustakaan, akses ke pakar, perkuliahan online, menyediakan fasilitas mesin pencari data, menyediakan fasilitas diskusi dan fasilitas kerjasama. Internet dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar alternatif bagi siswa setelah perpustakaan konvensional di sekolah.

3. Fasilitas di Internet

Ada banyak fasilitas yang ditawarkan internet untuk dinikmati oleh penggunanya (Diana, 2016:77), antara lain:

- a. *www (World Wide Web)*

www (World Wide Web) adalah suatu ruang informasi yang dipakai oleh pengenal global untuk mengidentifikasi sumber-sumber daya yang berguna untuk mencari berbagai informasi dalam bentuk dokumen yang saling terkait.

b. *E-mail*

E-mail adalah fasilitas penerimaan surat elektronik yang dapat dilakukan oleh semua pengguna satu dengan pengguna lain yang mempunyai akses ke internet.

c. *Mailing List*

Mailing List adalah salah satu fasilitas grup yang mana memungkinkan penggunaanya untuk bisa saling bertukar informasi, berita, dan hal lainnya layaknya berdiskusi melalui internet.

d. *Bulletin Board System (BBS)*

Bulletin Board System (BBS) merupakan komputer atau aplikasi yang dipergunakan untuk berbagi atau bertukar pesan dan file lainnya dalam sebuah jaringan.

e. *Usenet Newsgroup*

Usenet Newgroups adalah grup diskusi dunia dimana masyarakat dapat saling berbagi informasi dan ide dalam berbagai topik.

f. *File Transfer Protocol (FTP)*

File Transfer Protocol (FTP) adalah protokol yang digunakan untuk transfer file antara komputer host dan komputer lain.

g. *Layanan Multimedia (WWW)*

layanan multimedia (WWW) mencakup sumber daya multimedia yang terdiri dari suara, gambar video dan animasi sehingga aplikasi ini dapat dijadikan sarana pengetahuan yang interaktif.

Fasilitas-fasilitas yang disediakan internet memberi kemudahan bagi penggunaannya yang menyebabkan internet banyak digunakan di berbagai kegiatan termasuk juga di bidang pendidikan. Semua fasilitas ini dapat dimanfaatkan di dunia pendidikan guna meningkatkan mutu pendidikan, Setidaknya terdapat empat kegiatan yang dilakukan dengan memanfaatkan internet (Muhammad Adri, 2008) yaitu :

- a. *Browsing* adalah kegiatan penjelajahan dunia maya atau web yang dapat menampilkan berupa teks, gambar-gambar dan animasi yang didukung dengan menggunakan fasilitas browsware seperti Mozilla Netscape, Internet Explore dan aplikasi lain sebagainya.
- b. *Resourcing* adalah kegiatan yang menjadikan internet sebagai sumber pengajaran yaitu sebagai gudangnya informasi yang dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi atau data yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang disampaikan, dengan memanfaatkan alamat situs yang akan dikunjungi.
- c. *Searching* adalah kegiatan pencarian materi pendukung pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas internet seperti situs-situs seperti penggunaan *google, yahoo, altavista* dan sebagainya.

- d. *Consulting dan communicating* adalah kegiatan berkonsultasi dan berkomunikasi melalui surat elektronik (*email*) dan milis (*mailing list*) yang dilakukan antara guru dan peserta didik.

B. Proses dan Pembelajaran

1. Proses Pembelajaran

Proses merupakan serangkaian kegiatan yang memiliki awal dan akhir yang saling keterkaitan untuk mencapai sebuah tujuan. Sedangkan pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Pembelajaran dapat diartikan sebagai “segala usaha atau proses belajar mengajar dalam rangka terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien” (Bafadal, 2005:11). Sejalan dengan itu, Jogiyanto (2007:12) juga berpendapat bahwa pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang mana suatu kegiatan berasal atau berubah lewat reaksi suatu situasi yang dihadapi dan karakteristik-karakteristik dari perubahan aktivitas tersebut tidak dapat dijelaskan berdasarkan kecenderungan-kecenderungan reaksi asli, kematangan atau perubahan-perubahan sementara.

Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru dan siswa dan sehingga dapat menciptakan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2001:461). Dalam proses

pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah segala upaya bersama antara guru dan siswa untuk berbagi dan mengolah informasi, dengan harapan pengetahuan yang diberikan bermanfaat dalam diri siswa dan menjadi landasan belajar yang berkelanjutan, serta diharapkan adanya perubahan-perubahan yang lebih baik untuk mencapai suatu peningkatan yang positif yang ditandai dengan perubahan tingkah laku individu demi terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Sebuah proses pembelajaran yang baik akan membentuk kemampuan intelektual, berfikir kritis dan munculnya kreatifitas serta perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran sebenarnya adalah untuk memperoleh pengetahuan dengan suatu cara yang dapat melatih kemampuan intelektual para siswa dan merangsang keingintahuan serta memotivasi kemampuan mereka (Dahar 1996:106). Tujuan pembelajaran dibagi menjadi tiga kategori yaitu: kognitif (kemampuan intelektual), afektif (perkembangan moral), dan psikomotorik (keterampilan). Hal ini diperkuat oleh pendapat Blomm yang membagi tiga kategori dalam tujuan pembelajaran yaitu: 1) Kognitif, 2) Afektif, 3) Psikomotorik (Nasution,

1998:25).

Tujuan kognitif berkenaan dengan kemampuan individu mengenal dunia sekitarnya yang meliputi perkembangan intelektual. Tujuan afektif mengenai perkembangan sikap, perasaan, nilai-nilai yang disebut juga perkembangan moral. Sedangkan tujuan psikomotorik adalah menyangkut perkembangan keterampilan yang mengandung unsur-unsur motorik sehingga siswa mengalami perkembangan yang maju dan positif.

Tujuan pembelajaran di dalamnya terdapat rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki siswa atau peserta didik setelah menyelesaikan kegiatan belajar dalam proses pengajaran. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran yang dibuat oleh guru haruslah bermanfaat bagi siswa dan sesuai dengan karakteristik siswa supaya tujuan tersebut dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan uraian diatas, tujuan pembelajaran adalah sebuah upaya untuk membekali diri siswa dengan kemampuan-kemampuan yang bersifat pengalaman, pemahaman moral dan keterampilan sehingga mengalami perkembangan yang positif.

3. Pembelajaran di Kelas

Pembelajaran di kelas merupakan suatu proses interaksi timbal balik antara guru dan siswa dalam rangka menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa dan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Agar tercapainya suatu tujuan yang baik, proses pembelajaran di kelas memiliki beberapa komponen-komponen untuk menunjang pembelajaran agar berjalan

dengan baik dan lancar. Adapun komponen yang mempengaruhi berjalannya suatu proses pembelajaran, dalam kegiatan belajar mengajar terdapat beberapa komponen pembelajaran yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya yaitu: 1) guru, 2) siswa, 3) materi pembelajaran, 4) metode pembelajaran, 5) media pembelajaran, 6) evaluasi pembelajaran (Zain, dkk, 1997:48). Beberapa komponen pembelajaran tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Guru

Guru merupakan salah satu komponen yang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran, karena guru memegang peranan yang sangat penting antara lain menyiapkan materi, menyampaikan materi, serta mengatur semua kegiatan belajar mengajar dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran desain dasar grafis, peran seorang guru diperlukan untuk memberikan pembelajaran dan mengatur serta membentuk kelompok siswa dalam kelas guna tercapai sumber daya manusia yang potensial, hal ini dinyatakan bahwa guru adalah “komponen manusiawi dalam proses belajar mengajar yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial di bidang pembangunan” (Sardiman, 1990:123).

Pada proses pembelajaran desain grafis dalam kegiatan pembelajaran guru lebih dikenal dengan sebutan pembimbing atau pelatih. Seorang pelatih harus memahami karakteristik masing-

masing siswa, karena merupakan modal utama dalam menyampaikan materi serta menjadi indikator dari suksesnya pembelajaran itu sendiri. Selain itu pelatih bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan memberikan fasilitas belajar agar proses belajar lebih memadai. Peranan pelatih pada saat proses pembelajaran berlangsung mengarahkan dan membimbing siswa dalam rangka mengembangkan kreatifitas serta keterampilan siswa dalam memahami cara mendesain sebuah produk.

Dari kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa guru merupakan salah satu komponen yang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran, karena guru memegang peranan yang sangat penting antara lain menyiapkan materi, menyampaikan materi, serta bertanggung jawab dan mengatur semua kegiatan belajar mengajar dalam proses pembelajaran.

b. Siswa

Siswa atau biasa juga disebut dengan peserta didik. Siswa sebagai individu adalah orang yang tidak bergantung pada orang lain dalam arti bebas menentukan sendiri dan tidak dipaksa dari luar, maka daripada itu dalam dunia pendidikan siswa harus diakui kehadirannya sebagai pribadi yang unik dan individual (Ahmadi dan Uhbiyati, 2001:39). Setiap siswa memiliki karakteristik individual yang khas dan terus berkembang meliputi perkembangan emosional, moral, intelektual dan sosial. Perkembangan ini berpengaruh

terhadap kemampuan siswa sebagai subjek pendidikan (Sunarto dan Hartono, 2002:181).

Pada proses pembelajaran siswa merupakan salah satu komponen terpenting, karena tidak akan berjalan suatu pembelajaran tanpa adanya siswa. Pada proses pembelajaran desain grafis siswa memiliki motivasi yang bermacam-macam seperti memperdalam ilmu pengetahuan dan keterampilannya, menyalurkan bakat dan hobi dibidang mendesain, dukungan dari keluarga dan lain sebagainya.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa siswa adalah peserta didik dengan pribadi unik yang menjadi subjek pendidikan. Keunikan siswa tampak dari perkembangan emosional, moral, intelektual dan sosial harus diakui dalam proses pendidikan. Karena itu, siswa adalah subjek aktif, bukan objek pendidikan.

c. Materi pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting dan sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam hal ini Mukmin (2004:47) berpendapat Materi pembelajaran atau sering disebut materi pokok adalah pokok- pokok materi pembelajaran yang harus dipelajari mahasiswa/siswa sebagai sarana pencapaian kompetensi dasar dan yang akan dinilai dengan menggunakan instrumen penilaian yang disusun berdasarkan

indikator ketercapaian kompetensi. “Materi pembelajaran merupakan suatu yang disajikan guru untuk diolah dan kemudian dipahami oleh siswa, dalam rangka pencapaian tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan” (Nana dan Ibrahim 2003:100).

Dari dua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran merupakan isi yang akan diberikan kepada siswa pada proses pembelajaran, materi pembelajaran yang akan mengarahkan siswa kepada tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.

d. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan komponen yang diperlukan oleh guru setelah menentukan materi pembelajaran. Berbagai macam metode dapat digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan pembelajaran itu. Oleh karenanya dalam proses pembelajaran desain grafis, metode sangat dibutuhkan untuk mempermudah pelaksanaan kegiatan untuk mencapai apa yang menjadi tujuan pembelajaran tersebut.

Sebelum metode itu diaplikasikan, terlebih dahulu harus dipahami arti dari metode itu sendiri. Definisi tentang metode sangat bermacam-macam namun pada dasarnya memiliki makna yang sama, di antaranya definisi metode menurut Djamarah (1991:72) mengemukakan metode adalah cara yang digunakan pada saat berlangsungnya pengajaran dengan mengatur sebaik- baiknya materi yang disampaikan agar memperoleh pembelajaran yang terencana

untuk mencapai tujuan. Dalam pendapat lain mengungkapkan Metode adalah “cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan, makin tepat metodenya diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan tersebut” (Suryobroto, 1986:3).

Dari dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, metode adalah suatu cara atau tekni untuk mengatur pembelajaran dengan baik sesuai dengan materi yang akan disampaikan guna mencapai tujuan pembelajaran.

e. Media pembelajaran.

Suatu proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan maksimal apabila tidak didukung oleh media sebagai sarana untuk memudahkan seorang guru untuk berinteraksi dengan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Media merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik (Danim, 1995:7).

Media pembelajaran di dalam pembelajaran dasar desain grafis sangat dibutuhkan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh siswa. Adapun media yang digunakan dalam pembelajaran dasar desain grafis antara lain: (1) Buku, modul dan tutoria pembelajaran desain grafis (2) Proyektor (3) Komputer (4) Papan tulis.

f. Evaluasi

Evaluasi merupakan suatu proses kegiatan penilaian untuk mengukur dan mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dengan bahasa lainnya, evaluasi merupakan tahap akhir dari suatu proses yang bertujuan untuk melihat atau mengukur belajar hasil siswa dalam hal penguasaan materi yang telah dipelajari sesuai dengan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan..

4. Pemanfaatan Sumber Belajar

a. Pengertian sumber belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat di jadikan informasi belajar seperti modul, buku, jobshet televise, Koran, majalah, internet, orang dan lain-lain. Sumber belajar merupakan bagian dari komponen pembelajaran yang digunakan untuk berlansungnya proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat itu, Seels dan Richey dalam Supardi (2015:129) menjelaskan bahwa sumber belajar adalah segala sumber pendukung untuk kegiatan belajar, termasuk sistem pendukung dan materi serta lingkungan pembelajaran. Sumber belajar bukan hanya alat dan materi yang dipergunakan dalam pembelajaran, tetapi juga meliputi orang, anggaran, dan fasilitas. Sumber belajar bisa termasuk apa saja yang tersedia untuk membantu seseorang belajar.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat mendukung proses kegiatan

pembelajaran untuk kegiatan belajar agar dapat meningkatkan kualitas pengetahuan belajar.

Pemanfaatan sumber belajar dalam proses pembelajaran sangatlah di perlukan, karena sumber belajar sangat berperan penting dalam sebuah keberhasilan belajar guna mencapai tujuan pembelajara. Sumber belajar yang ada agar dapat difungsikan dan dimanfaatkan dengan sebaikbaiknya dalam pembelajaran adalah sebagai berikut. Morrison dan Kemp dalam Supardi (2015:131) menyebutkan beberapa fungsi dari sumber belajar:

- 1) Meningkatkan produktivitas pembelajaran, melalui: (a) mempercepat laju belajar dan membantu pengajar untuk menggunakan waktu secara lebih baik, (b) mengurangi beban guru/dosen dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah belajar murid/mahasiswa;
- 2) Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual, melalui: (a) mengurangi kontrol guru/dosen yang kaku dan tradisional, (b) memberikan kesempatan kepada murid/mahasiswa untuk belajar sesuai dengan kemampuannya;
- 3) Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pengajaran, melalui: (a) perencanaan program pembelajaran yang lebih sistematis, (b) pengembangan bahan pembelajaran berbasis penelitian;

- 4) Lebih memantapkan pembelajaran, melalui: (a) peningkatan kemampuan manusia dalam penggunaan berbagai media komunikasi, (b) penyajian data dan informasi secara lebih konkrit;
 - 5) Memungkinkan belajar secara seketika, melalui (a) pengurang jurang pemisah antara pelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya konkrit. (b) memberikan pengetahuan yang bersifat langsung; dan.
 - 6) Memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas, terutama dengan adanya media massa, melalui: (a) pemanfaatan secara bersama yang lebih oleh luas tenaga tentang kejadian-kejadian yang langka, (b) penyajian informasi yang mampu menembus batas geografis.
- b. Jenis-jenis sumber belajar yang sering digunakan

1) Buku teks pelajaran

buku teks merupakan isian materi yang digunakan untuk mata pelajaran tertentu, penggunaan buku teks berdasarkan pada tujuan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum. Selain itu buku teks juga digunakan sebagai sarana atau teknik yang sesuai dengan tujuan yang sudah dibuat sebelumnya. Teknik tersebut bertujuan untuk memudahkan pemakai buku teks dalam memahami materi yang ada dalam buku teks.

2) Modul

Modul merupakan salah satu bahan ajar dalam bentuk cetak yang digunakan oleh siswa sebagai alat untuk belajar secara mandiri dan digunakan seorang pengajar untuk memberikan materi kepada siswa secara runtut.

3) Internet

Internet (kependekan dari interconnection-networking) adalah seluruh jaringan komunikasi yang menggunakan media elektronik, yang saling terhubung menggunakan standar sistem global yang bertujuan untuk memudahkan bagi pengguna dalam mengakses informasi yang dibutuhkan. Dalam pembelajaran internet bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam mencari serta mengembangkan ilmu pengetahuan secara mandiri.

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Secara etimologi motivasi (*motivation*) berasal dari bahasa latin, yakni *moreve* yang berarti menggerakkan. Diserap dalam bahasa inggris menjadi *motivation* berarti pemberi motif, penimbulkan motif atau hal yang menimbulkan dorongan atau keadaan yang menimbulkan dorongan. Motif sebagai pendorong tidak berdiri sendiri tetapi saling keterkaitan dengan faktor lainya disebut dengan motivasi.

Motivasi dalam Kamus Bahasa Besar Indonesia (2007:756) adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Dengan pengertian lainnya “Motivasi adalah kekuatan yang menjadikan pendorong kegiatan individu tersebut” (Nana Syaodih Sukmadinata, 2003:61). Kekuatan tersebut menunjukkan kondisi dalam diri individu yang mendorong atau individu tersebut melakukan kegiatan persiapan sesuatu tujuan. Malayu S.P Hasibuan (2003: 95) juga mendefinisikan “Motivasi adalah pemberi daya penggerak yang menciptakan kegairahan kerja seseorang, agar mereka mau bekerja sama, efektif dan terintegrasi dengan segala upayanya untuk mencapai kepuasan”.

Beberapa pendapat di atas dapat di pahami bahwa motivasi merupakan suatu dorongan yang menyebabkan seseorang bersedia untuk melakukan Sesuatu, sehingga mampu menggerakkan manusia untuk bertingkah laku guna mencapai tujuan.

2. Tujuan Motivasi

Motivasi yang dimiliki setiap orang berbeda-beda. Untuk dapat memunculkan motivasi tersebut dalam setiap individu, diperlukan pemahaman akan tujuan dari pada motivasi itu sendiri. Tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau pencapaian tujuan tertentu (Ngalim Puwanto 2003:73). Makin jelas tujuan yang diharapkan atau yang akan dicapai

makin jelas pula bagaimana tindakan memotivasi itu dilakukan.

Disimpulkan bahwa tujuan motivasi adalah menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Tindakan memotivasi akan lebih dapat tercapai jika tujuannya jelas serta sesuai dengan kebutuhan orang yang dimotivasi.

3. Fungsi Motivasi

Motivasi mendasari perilaku individu ada suatu perilaku yang motivasinya tinggi dan ada suatu perilaku motivasi rendah. Hasil tersebut dapat dilihat bahwa motivasi memiliki fungsi mendorong dan mempengaruhi perilaku individu. Ngalim Purwanto (2003: 70) menyebutkan beberapa fungsi motivasi adalah sebagai berikut: 1) motivasi itu mendorong manusia untuk berbuat atau bertindak, 2) motivasi itu menentukan arah perbuatan, yakni kearah tercapainya suatu tujuan atau cita-cita dan 3) motivasi itu menyeleksi perbuatan kita, artinya menentukan perbuatan-perbuatan yang mana yang harus dilakukan, yang serasi, guna mencapai tujuan itu dengan mengesampingkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan.

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2003 : 62) motivasi memiliki dua fungsi, yaitu pertama mengarahkan (*directional function*) dan kedua mengaktifkan dan meningkatkan kegiatan (*activating and energizing function*). Menurut Oemar hamalik (2002: 175) motivasi mendorong timbulnya tingkah laku, mempengaruhi serta mengubah tingkah laku, jadi fungsi motivasi adalah 1) mendorong timbulnya suatu

perbuatan, 2) sebagai pengarah perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan 3) sebagai penggerak besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat lambatnya pekerjaan.

Beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting dalam suatu kegiatan. Motivasi juga dipengaruhi oleh tujuan, makin tinggi dan berarti suatu tujuan, maka makin besar motivasinya untuk dengan sungguh-sungguh, terarah dan penuh semangat melaksanakan kegiatan sehingga kemungkinan tujuan dapat tercapai akan lebih besar.

4. Jenis-Jenis Motivasi

Motivasi dapat dibedakan menjadi dua yaitu 1) motivasi intrinsik, yang mendorong untuk bertindak adalah timbul darinya sendiri tanpa paksaan dari luar dan 2) motivasi ekstrinsik, yang mendorong untuk bertindak berasal dari dirinya misal agar orang tuanya senang, takut dimarahi dan lain sebagainya (Ngalim Purwanto 2003: 65). Abd. Rachman Abror (1993: 119) juga mengelompokan motivasi dalam berbagai jenis sesuai dengan sudut pandang tujuannya masing-masing. Adapun diantaranya adalah 1) didasarkan atas perbentukannya ada dua yaitu motivasi bawaan dan motivasi yang dipelajari dan 2) didasarkan atas fungsinya ada dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2003: 63), menurut sifatnya motivasi dibedakan atas tiga macam yaitu 1) motivasi takut atau *fear motivation*, individu suatu perbuatan karena

takut, 2) motivasi insentif atau *incentive motivation*, individu melakukan sesuatu perbuatan untuk mendapatkan sesuatu insentif dan 3) sikap atau *attitude motivation* atau *self motivation*.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ada berbagai macam jenis motivasi yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jenis motivasi tersebut antara lain motivasi intrinsik yaitu dorongan yang timbul dari dalam diri sendiri dan motivasi ekstrinsik yaitu dorongan yang timbul dari luar dirinya.

5. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar ialah keseluruhan daya penggerak psikis didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu sendiri mencapai suatu tujuan (Winkel, 2004: 27). Hal ini senada yang diungkapkan oleh Sardiman A.M (2006: 75) bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri sendiri siswa yang memberikan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai.

6. Ciri-Ciri Motivasi Belajar

Motivasi pada diri seseorang dapat dilihat dari perilakunya. Seseorang yang memiliki motivasi belajar yang baik akan memiliki sikap yang berbeda dibandingkan dengan seseorang yang tidak memiliki motivasi belajar. Sardiman A.M (2006: 83) menyatakan bahwa ciri-ciri

orang yang memiliki motivasi belajar yang baik yaitu 1) tekun menghadapi tugas, 2) ulet menghadapi kesulitan atau tidak lekas putus asa, 3) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, 4) lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan ada tugas-tugas yang rutin, 5) dapat mempertahankan pendapat apabila sudah yakin akan sesuatu, 6) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, 7) senang mencari dan 8) dapat memecahkan masalah.

Berdasarkan dari pendapat diatas dapat disimpulkan ciri-ciri motivasi adalah seseorang yang memiliki ketertarikan atas apa yang ingin dilakukan sehingga membuat seseorang lebih aktif dalam melakukan sesuatu yang akan dilakukan.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa (Sudjana, 2005:85). Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik, 2008: 30).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan hasil belajar adalah tingkat penguasaan individu terhadap materi pembelajaran sebagai akibat

dari perubahan perilaku dari yang tidak tahu menjadi tahu setelah mengikuti proses belajar mengajar berdasarkan tujuan pengajaran yang ingin dicapai.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil merupakan pencapaian penilaian atas seseorang yang telah diukur ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. Hasil akademik adalah hasil belajar yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran di sekolah atau perguruan tinggi yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian Tu'u dalam (Dana Ratifi Suwardi 2012:2). Sementara hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang di berikan oleh guru. Hasil belajar merupakan tolak ukur yang utama untuk mengetahui keberhasilan belajar seseorang.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar secara umum Slameto (2003:54) pada garis besarnya meliputi faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor internal:

- 1) faktor jasmaniah, dibagi lagi menjadi dua yaitu kesehatan dan catat tubuh.
- 2) faktor psikologis, sekurang-kurangnya ada tuju faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologi yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu intelegensia, perhatian, minat, bakat,

motivasi, kematangan, dan kesiapan.

b. Faktor eksternal:

- 1) faktor keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh keluarga berupa cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarganya, keadaan sosial ekonomi keluarga dan suasana rumah tangga.
- 2) faktor sekolah yang mempengaruhi belajar itu mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan murid, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah dan sebagainya.
- 3) faktor masyarakat pengaruh ini terjadi karena keadaan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Faktor lain yang juga dapat mempengaruhi terhadap hasil belajar seseorang, Muhibbin Syah (2003:145) menyebutkan ada 3 faktor yaitu:

- a. faktor internal (faktor dari dalam siswa) yaitu keadaan atau kondisi jasmani dan rohani.
- b. keadan eksternal (faktor dari luar siswa) yaitu kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- c. faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) yaitu meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat digolongkan menjadi dua faktor yaitu:

- a. Faktor internal ini berkaitan dengan segala yang berhubungan dengan diri siswa itu sendiri berupa motivasi, minat, bakat, kepandaian, kesehatan, sikap, perasaan, dan faktor pribadi lainnya.
- b. Faktor eksternal ini berhubungan dengan pengaruh yang datang dari luar diri individu. Faktor ini dapat berupa sarana dan prasarana, lingkungan, masyarakat, guru, metode pembelajaran, kondisi sosial, ekonomi dan lain sebagainya.

E. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rihhal Nazzala (2015) berjudul “pengaruh penggunaan internet sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sistem komputer siswa kelas xi jurusan multimedia di smk 11 semarang”. Teknik penelitian ini menggunakan *proposional random sampling*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu penggunaan internet sebagai sumber belajar dalam kategori baik sedangkan hasil belajar siswa dalam kategori sangat memuaskan. Dari hasil analisis regresi diperoleh nilai $F_{hitung} = 12,444$ dengan signifikansi 0,002. Sedangkan untuk $F_{tabel} = 4.242$ dengan signifikansi 0,05. Dengan begitu $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan signifikansi $0,002 < 0,05$ Jadi dapat diputuskan bahwa ada pengaruh penggunaan

internet sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI jurusan Multimedia di SMK Negeri 11 Semarang.

2. Penelitian yang dilakukan oleh T J Ronald Iodan (2011) berjudul “pengaruh perilaku mengakses internet dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI program keahlian administrasi perkantoran di SMK Kristen 2 Klaten tahun ajaran 2010/ 2011. Metode penelitian ini *expost Facto*. Hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan perilaku mengakses internet.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Maria Sri Retno Wijayanti (2007) berjudul “pengaruh intensitas penggunaan internet sebagai media belajar terhadap hasil akademik mahasiswa pendidikan administrasi perkantoran Universitas Negeri Yogyakarta”. Metode penelitian ini *expost Facto*. Hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan antara intensitas penggunaan internet sebagai media belajar terhadap hasil akademik mahasiswa yang ditunjukkan dengan koefisien korelasi r_{xly} sebesar 0,335, koefisien determinasi r^2 sebesar 0,112 atau 11,2 % dan t_{hitung} sebesar 3,278 lebih besar dari t_{tabel} yaitu sebesar 1,633.

F. Kerangka Konseptual

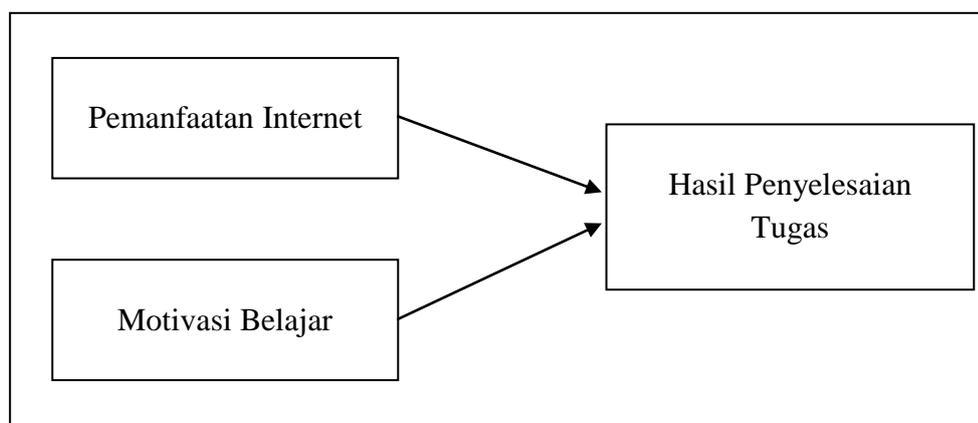
Pengaruh pemanfaatan internet terhadap hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor secara umum dapat digolongkan menjadi dua faktor yaitu faktor dari dalam (internal) dan faktor dari luar (eksternal). Salah satu faktor

dari luar adalah pemanfaatan internet. Pemanfaatan internet adalah proses pendayagunaan atau memanfaatkan internet sebagai sumber belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan. Internet yang menjadi salah satu sumber belajar yang ada hendaknya dapat dimanfaatkan secara optimal agar siswa dapat mengoptimalkan kemampuan. Internet, siswa dapat mencari dan menemukan berbagai informasi baru maupun yang diinginkan sebagai pengayaan pengetahuan yang dibutuhkan. Pemanfaatan internet dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat dan mendapat informasi dan pengetahuan yang lebih mendalam, karena dari internet yang dimanfaatkan secara optimal, siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi yang didapat dikelas, sehingga memungkinkan akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar. Motivasi belajar merupakan salah satu peran yang mendorong siswa untuk memperoleh hasil yang baik. Peran serta yang ditimbulkan oleh adanya motivasi belajar dapat mempengaruhi aktivitas belajar, yang pada akhirnya merupakan suatu usaha untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Motivasi yang tinggi akan tercermin dalam segala usaha yang dilakukan dalam rangka mencapai tujuannya. Siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi, mempunyai harapan besar untuk berhasil. Dia memandang keberhasilannya dalam mencapai suatu hasil yang tinggi merupakan pintu bagi keberhasilannya di masa yang akan datang. Demikian motivasi belajar yang tinggi mempunyai peran yang penting dalam mencapai hasil belajar siswa yang baik.

Pengaruh pemanfaatan internet dan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Adanya pemanfaatan internet yang dimaksud untuk mempergunakan atau memanfaatkan internet guna mencapai tujuan yang diinginkan. Maka, internet menjadi salah satu sumber belajar yang hendak dapat dimanfaatkan secara optimal agar siswa dapat mengoptimalkan kemampuannya. Internet, siswa dapat mencari dan menemukan berbagai informasi baru maupun yang diinginkan sebagai pengetahuan yang dibutuhkan. Begitu juga dengan motivasi belajar. Motivasi belajar yang tinggi akan tercermin dalam segala usaha yang dilakukan dalam rangka mencapai tujuannya. Siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi, mempunyai harapan besar untuk berhasil dan mencapai hasil belajar yang baik. Demikian dimungkinkan bahwa pemanfaatan internet dan motivasi belajar mempunyai pengaruh positif terhadap hasil.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada siswa dapat ditunjukkan dengan paradigma penelitian yang digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh pemanfaatan internet sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis Jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya.
2. Terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis Jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya.
3. Terdapat pengaruh pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis Jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Rachman Abror. 1993. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: PT Tiara Wacana Yogyakarta.
- Ahmadi dan Uhbiyati. 2001. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bafadal, Ibrahim. 2005. *Dasar-Dasar Manajemen dan Supervisi Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Budi Sutedjo. (2004). *Kajian Terhadap Model E-Media Dalam Pembangunan Sistem E-Ducation*. Yogyakarta.
- Jarot Wahyudi dkk. 2017. *Pengertian Internet*. Tersedia di: <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/download/25404/75676576560>. Di akses pada tanggal 25 November 2018.
- Dahar. 1996. *Proses Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Dana Ratifi Suwardi. 2012. *Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa kompetensi dasar ayat jurnal penyesuaian mata pelajaran akuntansi kelas xi IPS di SMA Negeri 1 Bae Kudus*. Tersedia di: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/667>. Di akses pada tanggal 29 November 2018.
- Danim, S. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. Revisi 3.
- Diana. 2016. *Faisilitas Internet*. Tersedia di: <https://media.neliti.com/media/publications/224997-studi-deskriptif-tentang-pemanfaatan-int-fa4cfec.pdf>. Di akses pada Pada tanggal 28 November 2018.
- Hamalik. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara.
- Jogiyanto, H.M. 2007. *Pembelajaran Metode Kasus Untuk Dosen Dan Mahasiswa*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Malayu S.P. Hasibuan. 2003. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muhammad Adri. 2008. *Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar*. Makalah Semiloka Pengembangan Pembelajaran Berbasis

Teknologi Informasi. *Disampaikan dalam Semiloka Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi FT UNP. Padang : UNP. Tersedia di: <http://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2008/01/adri-modul0-gurugoblog.pdf>. Di akses pada tanggal 2 Desember 2018.*

- Muhibbin Syah. (2006). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Mukmin, N.2004. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana (UNY).
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution, Sanjaya. 1998. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Media Group.
- Ngalim Purwanto. 2003. *Psikologi pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 2002. *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Trasindo.
- Rustaman, N. 2001. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT. Imperial Bhakti Utama.
- Riduwan. 2009. *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto. 2012. *Pengaruh pemanfaatan internet dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas x “ studi kasus pada kompetensi keahlian elektronika industri di smk muda patria kalasan “*. Tersedia di: <http://eprints.uny.ac.id/8853/1/JURNAL%20SKRIPSI.pdf>. Di akses pada tanggal 10 Desember 2018.
- Sardiman. 1990. *Interkasi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sardiman. AM. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Rajawali Pers Jakarta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta PT Rineka Cipta.
- Sudjana. 2009. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdikarya.

- Sugiyono. 2014. *Metode Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV.
- Sunarto dan Hartono. 2002. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Supardi. 2015. *Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran*. Tersedia di: <http://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/download/1654/1206>. Di akses pada tanggal 25 Desember 2018.
- Suryobroto, 1986. *Metode Pengajaran di Sekolah Dan Pendekatan Baru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Amarta Buku.
- Winkel. (2004). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.
- Zain, Aswan dan Syaiful Bahri Djamarah. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.