

**PEMANFAATAN INTERNET SEBAGAI SUMBER BELAJAR OLEH
MAHASISWA TATA BUSANA DI JURUSAN KK FT UNP**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (SI)

Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga



Oleh :

HASNEL LIZA

2008/02787

**PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PEMANFAATAN INTERNET SEBAGAI SUMBER BELAJAR OLEH MAHASISWA TATA BUSANA DI JURUSAN KK FT UNP

Nama : Hasnel Liza
BP/NIM : 2008 / 02787
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Jurusan : Kesejahteraan Keluarga
Konsentrasi : Pendidikan Tata Busana
Fakultas : Teknik

Padang, Mei 2013

Disetujui Oleh

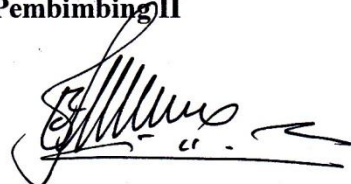
Pembimbing I



Prof. Dr. Agusti Efi, MA

NIP. 19570824 198110 2001

Pembimbing II

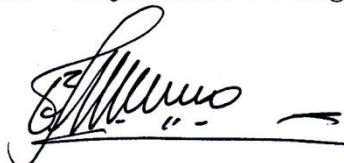


Dra. Ernawati, M.Pd

NIP. 19610618 198903 2002

Mengetahui

Ketua Jurusan Kesejahteraan Keluarga



Dra. Ernawati, M.Pd

NIP.19610618 198903 2002

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

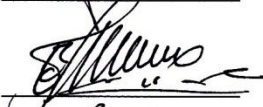
Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul : PEMANFAATAN INTERNET SEBAGAI SUMBER
BELAJAR OLEH MAHASISWA TATA BUSANA DI
JURUSAN KK FT UNP

Nama : Hasnel Liza
BP/NIM : 2008 / 02787
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Jurusan : Kesejahteraan Keluarga
Konsentrasi : Pendidikan Tata Busana
Fakultas : Teknik

Padang, Mei 2013

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Prof. Dr. Agusti Efi, MA	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Ernawati, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Izwerni	3. 
4. Anggota	: Weni Nelmira, S.Pd, M.Pd T	4. 

ABSTRAK

HASNEL LIZA, 2013: Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Oleh Mahasiswa Tata Busana di Jurusan KK FT UNP.

Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga konsentrasi S1 Tata Busana dalam proses pembelajarannya memiliki keterkaitan erat dengan internet. Hal ini dikarenakan materi perkuliahan di Tata Busana berhubungan langsung dengan dunia fashion (*trend fashion*), yang dalam hitungan waktu dapat berubah dengan cepat. Hampir seluruh mata kuliah jurusan KK Tata Busana bisa memanfaatkan internet, terutama mata kuliah Desain. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan dosen dan mahasiswa tentang pemanfaatan Internet sebagai sumber belajar desain, ternyata belum optimal. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mendeskripsikan waktu pemanfaatan internet sebagai sumber belajar mahasiswa S1 Tata Busana angkatan 2010 di Jurusan KK FT UNP, 2) Untuk mendeskripsikan pemanfaatan internet sebagai sumber belajar mahasiswa S1 Tata Busana angkatan 2010 di Jurusan KK FT UNP dalam menambah pengetahuan Desain.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa S1 Tata busana Jurusan KK FT UNP angkatan 2010 yang berjumlah 36 orang, yang semuanya dijadikan sebagai objek penelitian. Pengolahan data dilakukan dengan menentukan persentase dan pengkategorian responden berdasarkan indikator yang diteliti.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 13 orang (36%) responden memiliki waktu pemanfaatan internet dalam kategori cukup baik, 44% responden memiliki penambahan pengetahuan dalam kategori Cukup Baik dan secara keseluruhan 36% responden memiliki pemanfaatan internet dalam kategori Cukup Baik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **”Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Tata Busana di Jurusan Kesejahteraan Keluarga FT UNP”** dengan baik. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyusunan hingga selesainya skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Drs. H. Ganefri, PhD, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dra. Ernawati, M.Pd, selaku ketua jurusan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Kasmita. S.Pd, M.Si, selaku sekretaris jurusan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Prof. Dr Agusti Efi MA, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan motivasi bimbingan mulai dari proposal penelitian sampai selesai penyusunan skripsi.

5. Ibu Dra. Ernawati M. Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan motivasi bimbingan mulai dari proposal penelitian sampai selesai penyusunan skripsi.
6. Seluruh dosen pengajar dan teknisi pada Jurusan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
7. Yang teristimewa untuk kedua orangtua dan adikku yang kusayangi yang telah memberikan dukungan moril dan materil yang tidak terhingga dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Sahabat-sahabat seperjuangan serta pihak yang telah memberikan motivasi dan bantuan selama proses penulisan skripsi.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT, walaupun pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini telah dilakukan secara maksimal, namun penulis menyadari sepenuhnya bahwa kekurangan dan kekeliruan tidak luput dari skripsi ini. Karena itu masukan dan saran yang bersifat membangun dalam penyempurnaan skripsi ini sangat diharapkan. Besar harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak. Amin.

Padang, Mei 2013

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.....	9

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori.....	10
1. Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar	10
2. Pemanfaatan Waktu Dalam Menggunakan Internet	15
3. Pemanfaatan Internet Untuk Menambah Pengetahuan.....	16
a. Mencari Informasi	17
b. Mencari Referansi.....	19
c. Mencari bahan belajar.....	19
d. Sumber Inspirasi	21
B. Kerangka Konseptual	23

C. Pertanyaan Penelitian	24
--------------------------------	----

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	25
B. Populasi dan Sampel	25
1. Populasi.....	25
2. Sampel	26
C. Defenisi Operasional Variabel.....	26
D. Jenis dan Sumber Data	27
1. Jenis Data.....	27
2. Sumber Data	27
E. Instrument Penelitian.....	27
1. Jenis Instrumen.....	27
2. Penyusunan Instrumen.....	27
F. Uji Coba Instrumen	28
1. Penentuan Responden Uji Coba.....	28
2. Pelaksanaan Uji Coba Instrumen	29
3. Analisis Uji Coba Instrumen.....	29
a. Uji Validitas	29
b. Uji Reabilitas	31
G. Teknik Analisis Data	32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	35
1. Deskripsi data pemanfaatan internet sebagai sumber belajar ditinjau dari segi waktu pemanfaatan	35
a. Deskripsi data.....	35
b. Tingkat capaian responden.....	36
c. Pengkategorian responden	38

2. Deskripsi data pemanfaatan internet sebagai sumber belajar ditinjau dari penambahan pengetahuan dibidang desain	41
a. Deskripsi data	41
b. Tingkat capaian responden.....	42
c. Pengkategorian responden	44
3. Deskripsi data variabel pemanfaatan internet sebagai sumber belajar desain	47
a. Deskripsi data	47
b. Pengkategorian responden	47
 B. Pembahasan	 50
1. Waktu Pemanfaatan Internet	50
2. Penambahan pengetahuan	51
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	54
B. Saran	55
 DAFTAR PUSTAKA.....	 57
 LAMPIRAN	 59

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
1. Mata Kuliah Desain yang Bisa Memanfaatkan Internet Sebagai Sumber Belajar.....	4
2. Populasi dan Sampel Penelitian	26
3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	28
4. Distribusi Banyak Item Tiap Indikator Setelah Diuji.....	31
5. Interpretasi Nilai r	32
6. Deskriptif Data Untuk Indikator Waktu Pemanfaatan.....	36
7. Tingkat Capaian Responden Untuk Indikator Waktu Pemanfaatan.....	36
8. Interval Jawaban Responden untuk indikator waktu pemanfaatan	39
9. Kategori Responden Berdasarkan Indikator Waktu Pemanfaatan.....	40
10. Deskriptif Data untuk Indikator Penambahan Pengetahuan.....	41
11. Tingkat Capaian Responden Untuk Indikator penambahan pengetahuan.....	42
12. Interval Jawaban Responden Untuk Indikator Penambahan Pengetahuan	44
13. Kategori Responden Berdasarkan Indikator Penambahan Pengetahuan	45
14. Deskriptif Data Untuk Variabel Pemanfaatan Internet	47
15. Interval Jawaban Responden Untuk Variabel Pemanfaatan Internet	47
16. Kategori Responden Berdasarkan Variabel Pemanfaatan Internet	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
1. Kerangka Konseptual.....	24
2. Histogram Interval Jawaban Responden Untuk Indikator Waktu Pemanfaatan Internet	39
3. Histogram Kategori Responden Berdasarkan Indikator Waktu Pemakaian Internet	41
4. Histogram Interval jawaban Responden Untuk Indikator Penambahan Pengetahuan.....	45
5. Histogram Kategori Responden Berdasarkan Indikator Penambahan Pengetahuan.....	46
6. Histogram Interval Jawaban Responden Untuk Variabel Pemanfaatan Internet	48
7. Histogram Kategori Responden Berdasarkan Variabel Pemanfaatan Internet.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1. Kisi-kisi instrument penelitian.....	59
2. Angket Uji Coba Penelitian.....	61
3. Tabulasi Data Uji Coba.....	66
4. Angket Penelitian Sebenarnya	79
5. Tabulasi Data.....	84
6. Data Deskriptif	87
7. Perhitungan Deskriptif Analisis Data.....	89
8. Surat Izin Penelitian	97
9. Kartu Konsultasi Pembimbing 1.....	99
10. Kartu Konsultasi Pembimbing II	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sumber belajar (*learning resources*) adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mencapai kompetensi tertentu. Menurut Surya dalam Rusman (2011:7): "Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamam individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya".

Sumber belajar mencakup apa saja yang dapat digunakan untuk membantu tiap orang untuk belajar dan menampilkan kompetensinya. Sumber belajar meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar/ lingkungan (AECT dalam Wina 2008:228). Dalam proses belajar komponen sumber belajar itu mungkin dimanfaatkan secara tunggal atau kombinasi, baik sumber belajar yang direncanakan maupun sumber belajar yang dimanfaatkan.

Sumber belajar yang dirancang adalah beberapa sumber yang dapat digunakan untuk memberikan fasilitas belajar yang didesain untuk keperluan belajar, seperti pembuatan video, transparansi, kaset audio, internet dan lain-lain. Sedangkan sumber belajar yang dimanfaatkan adalah bagian dari kenyataan yang dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, yang dapat diaplikasikan dan

digunakan untuk keperluan belajar seperti laut, hutan, pantai, danau dan lain sebagainya.

Dari pengertian di atas, dapat diambil suatu pemahaman tentang hakikat dari aktifitas belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri individu. Perubahan tersebut nantinya akan mempengaruhi pola pikir individu dalam berbuat dan bertindak. Perubahan tersebut sebagai hasil dari pengalaman individu dalam belajar.

Belajar memerlukan interaksi dengan sumber belajar yang dapat digunakan untuk melengkapi fasilitas belajar. Melalui penggunaan sumber belajar akan dapat menyelesaikan masalah sehingga akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi gaya hidup masyarakat. Pada saat sekarang ini telah terjadi perkembangan teknologi dalam bidang komunikasi, yakni jaringan internet. Internet memberikan kesempatan untuk diaplikasikan dalam berbagai bidang termasuk pendidikan, dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.

Melalui internet banyak sekali keuntungan yang bisa diperoleh. Mahasiswa dapat mencari informasi tentang berbagai ilmu pengetahuan yang dibutuhkan oleh mahasiswa tentang suatu yang dipelajarinya. Melalui internet informasi itu dapat diperoleh dari berbagai sumber mulai dari dalam negeri sendiri sampai kepada tingkat internasional. Internet merupakan suatu jaringan yang disalurkan

melalui satelit dengan menggunakan berbagai perangkat dasar berupa komputer, laptop atau *handphone*. Internet memiliki cakupan yang bersifat mendunia.

Dimasa yang akan datang penerapan teknologi internet dibidang pendidikan akan sangat dibutuhkan dalam rangka meningkatkan dan meratakan pendidikan, terutama di Indonesia yang wilayahnya tersebar diberbagai daerah yang sangat berjauhan. Pemilihan menggunakan internet merupakan solusi yang tepat dan cepat dalam mengatasi berbagai masalah keterbatasan jarak dan waktu. Dengan adanya aplikasi pendidikan jarak jauh yang berbasiskan internet, maka kendala jarak dan waktu dalam pelaksanaan pendidikan dapat diatasi, karena semua yang diperlukan akan dapat tersedia kapan dan dimana saja.

Fakultas Teknik UNP melalui program studi S1 Tata Busana merupakan salah satu program studi yang memiliki keterkaitan erat dengan internet. Hal ini dikarenakan jurusan dengan konsentrasi tata busana adalah jurusan yang berhubungan langsung dengan dunia fashion (*trend fashion*), yang dalam hitungan waktu dapat berubah dengan cepat.

Desain merupakan salah satu hal penting dan sangat mendasar dalam bidang Tata Busana. Pada Program Studi S1 Tata Busana ada enam mata kuliah yang terkait Desain yaitu, Dasar Desain, Desain Ragam Hias, Gambar Anatomi, Desain Busana, Ilustrasi Mode, dan Desain Produksi Busana. Dalam pembelajaran keenam mata kuliah ini dituntut adanya sumber belajar yang beragam. Baik itu untuk mencari informasi, referensi, bahan belajar, maupun inspirasi. Seperti yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 1 Mata Kuliah Desain yang Bisa Memanfaatkan Internet Sebagai Sumber Belajar

No	Mata Kuliah	Sks	Sinopsis mata kuliah yang bisa memanfaatkan internet sebagai sumber belajar
1	Dasar Desain	2	Memberikan pengetahuan tentang konsep dasar desain unsur (garis arah, bentuk/bidang, tekstur, warna, value), prinsip (hurundai, irama, keseimbangan, kontras/pusat perhatian dan kesesuaian) dan mampu mengembangkan serta mengungkapkan bahasa rupa (visual) berdasarkan kaidah-kaidah estetika.
2	Desain Ragam Hias	2	Membahas konsep dasar desain ragam hias (jenis-jenis ragam hias : naturalis, geometris, dekoratif, pola hiasan), mampu mendesain hiasan untuk pakaian kerja dengan ragam hias berbagai negara.
3	Gambar Anatomi	3	Memberikan pengetahuan dan keterampilan tentang anatomi dan proporsi tubuh, rangka benang, rangka balok dan proporsi tubuh, bagian-bagian tubuh (wajah, mata, hidung, bibir, telinga, rambut, tangan, dan kaki) serta mampu mendesain busana dalam berbagai macam gaya.
4	Desain Busana	3	Pengetahuan dan keterampilan mendesain dengan bermacam-macam sumber inspirasi untuk berbagai kesempatan, dapat merealisasikannya sesuai desain serta mampu mengelola peragaan busana.
5	Ilustrasi Mode	2	Pengetahuan tentang konsep dasar ilustrasi mode yang meliputi pengertian dan tujuan ilustrasi mode serta terampil mendesain busana dalam bentuk ilustrasi untuk berbagai tujuan secara manual dan komputer.
6	Desain produksi Busana	3	Konsep dasar desain produksi busana, pengertian, detail busana yang akan diproduksi, membaca model dan mengembangkan pola serta mampu mendesain busana untuk produksi secara perorangan dan masal dengan alat manual dan komputer.

Sumber: Buku pedoman akademik FT UNP tahun 2008/2009

Selain itu Pendidikan Kesejahteraan Keluarga S1 Tata Busana juga merupakan salah satu motor penghasil professional handal seperti guru, dosen serta skill ahli dibidang busana. Untuk peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompeten dan mampu bersaing di dunia industri dimasa mendatang, maka Prodi PKK tidak mau ketinggalan dengan menghadirkan internet sebagai salah satu sumber belajar mahasiswa busana khususnya, diharapkan dapat mengurangi bahkan menghilangkan keterbatasan jarak dan waktu yang menghambat masuknya ilmu pengetahuan dan informasi jadi teratasi.

“Internet adalah sebuah jaringan komputer yang sangat besar yang terdiri dari jaringan-jaringan kecil yang saling terhubung dan menjangkau seluruh dunia”, (Oetomo 2002:52). Internet dapat dikunjungi oleh siapa saja maka keanggotaannya tidak mengenal batas negara, ras, kelas ekonomi, ideologi, dan faktor-faktor lain yang biasa menghambat pertukaran pikiran dan gagasan. Selain itu layanan ini tersedia 24 jam *on-line* bagi penggunaanya. Sehingga apapun *trend Fashion* yang sedang berkembang di belahan dunia manapun dapat diketahui hanya dengan mengakses internet.

Mata kuliah Desain merupakan mata kuliah yang literturnya bahkan sumber informasinya sulit ditemukan di perpustakaan. Bahkan buku-buku busana yang tersedia di pustaka UNP atau fakultas sangat terbatas, sehingga belum memadai untuk memenuhi kebutuhan informasi yang diperlukan mahasiswa. Internet dengan bantuan ensiklopedi busana dapat mempermudah mahasiswa dalam memenuhi tuntutan perkuliahan, khususnya terkait perkuliahan

mendapatkan inspirasi Jurusan KK Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Prodi Tata Busana untuk memahami materi perkuliahan, khususnya terkait perkuliahan Desain.

Pengetahuan tentang Desain yang terdapat di internet beragam bentuknya, mulai dari perkembangan model busana dari waktu ke waktu dari seluruh dunia, trend fashion yang sedang populer, macam-macam pakaian daerah, istilah-istilah fashion yang disertai gambar, teori tentang bermacam-macam teknik menggambar, bahkan sampai kepada teknik mendesain itu sendiri, yaitu pembelajaran tutorial yang dapat di ikuti di situs *youtube*. Namun untuk mendapatkan informasi yang diinginkan mahasiswa harus menyediakan waktu untuk mengakses internet.

Sementara dari hasil wawancara yang penulis lakukan pada tanggal 25 Februari 2013 menunjukkan belum semua mahasiswa S1 Tata Busana angkatan 2010 yang mengambil mata kuliah desain menggunakan internet sebagai sumber belajar. Hal ini juga dibenarkan oleh dosen mata kuliah Desain yang penulis wawancarai pada tanggal 26 Februari 2013 yang menyatakan bahwa, hasil desain mahasiswa belum banyak berinspirasi dari trend mode yang sedang berkembang. Hal ini berkemungkinan kurangnya mereka memanfaatkan internet sebagai sumber inspirasi sebelum mencipta. Padahal jika layanan internet dimanfaatkan secara optimal akan dapat memberi kemudahan dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Desain.

Berdasarkan fenomena di atas penulis telah melakukan penelitian tentang **”Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Tata Busana di Jurusan Kesejahteraan Keluarga FT UNP”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tentang masalah pemanfaatan internet sebagai sumber belajar mahasiswa S1 Tata Busana pada mata kuliah Desain di Jurusan KK FT UNP, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Waktu pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dalam mata kuliah Desain oleh mahasiswa S1 Tata Busana angkatan 2010 masih belum optimal.
2. Masih sedikitnya literatur mata kuliah desain yang dapat diakses mahasiswa.
3. Belum semua mahasiswa S1Tata Busana angkatan 2010 menggunakan internet sebagai sumber belajar.
4. Hasil desain mahasiswa S1 Tata Busana angkatan 2010 belum banyak berinspirasi dari trend mode yang sedang berkembang.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya masalah yang berhubungan dengan penelitian ini dan terbatasnya kemampuan yang penulis miliki, dan agar penelitian ini lebih terarah, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti mengenai: Pemanfaatan internet sebagai sumber oleh belajar mahasiswa S1 Tata Busana angkatan 2010

pada mata kuliah Desain di Jurusan KK FT UNP ditinjau dari segi waktu pemanfaatan dan fungsinya untuk menambah pengetahuan dalam bidang Desain.

D. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan, adapun yang menjadi rumusan masalah di dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Bagaimanakah pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dalam mata kuliah Desain oleh mahasiswa S1 Tata Busana angkatan 2010 di Jurusan KK FT UNP ditinjau dari segi lama waktu pemanfaatannya?
2. Bagaimanakah pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dalam mata kuliah Desain oleh mahasiswa S1 Tata Busana angkatan 2010 di Jurusan KK FT UNP ditinjau dari segi fungsinya untuk menambah pengetahuan pada bidang desain?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mendeskripsikan pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dalam mata kuliah Desain oleh mahasiswa S1 Tata Busana angkatan 2010 di Jurusan KK FT UNP ditinjau dari segi waktu pemanfaatannya.

2. Untuk mendeskripsikan pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dalam mata kuliah Desain oleh mahasiswa S1 Tata Busana angkatan 2010 di Jurusan KK FT UNP ditinjau dari segi fungsinya untuk menambah pengetahuan pada bidang desain.

F. Manfaat Penelitian

Penulisan skripsi ini diharapkan dapat:

1. Bagi mahasiswa agar dapat menggalakkan penggunaan internet untuk menambah pengetahuan dan wawasan khususnya pada bidang desain.
2. Bagi staf pengajar agar dapat menjadi salah satu acuan dalam pengembangan sumber belajar.
3. Bagi jurusan, dapat menjadi sumbangan ilmiah bagi pengembangan pendidikan, khususnya dalam bidang pengembangan sumber belajar mata Kuliah Desain di Jurusan KK FT UNP.
4. Bagi penulis, sebagai syarat untuk menyelesaikan program pendidikan S1 PKK Tata Busana di UNP.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Desain

Dalam KBBI (2008:873) “Pemanfaatan merupakan proses, cara, perbuatan memanfaatkan”. Menurut Oetomo (2002:52) internet merupakan “Sebuah jaringan komputer yang terdiri dari jaringan-jaringan kecil yang saling terhubung dan menjangkau seluruh dunia”. Selanjutnya Darmansyah (2010:65) menyatakan, “Internet dapat diartikan sebagai jaringan komputer luas dan besar yang mengglobal dan menghubungkan pemakai komputer dari suatu negara ke negara lain di seluruh dunia”. Lebih lanjut Rusman (2011:280) berpendapat “Internet adalah sebuah jaringan global yang merupakan kumpulan dari jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa internet adalah suatu jaringan komputer yang sangat luas sehingga mampu menghubungkan komputer di seluruh dunia. Berbagai informasi tentang dunia pendidikan tersaji di internet, sehingga internet tidak ubahnya seperti perpustakaan yang sangat besar dan sering disebut dengan istilah “e-Library”.

Maka yang dimaksud dengan pemanfaatan internet sebagai sumber belajar adalah proses penggunaan suatu jaringan komputer yang sangat luas

sehingga mampu menghubungkan komputer di seluruh dunia untuk kepentingan sumber belajar.

Oetomo (2002:153) berpendapat perpustakaan dalam bentuk internet sangat menarik di sebabkan oleh:

- a) Hampir seluruh bahan bacaan yang tersedia merupakan perpustakaan terkini sehingga pengakses dapat memperoleh topik-topik yang sedang hangat diperbincangkan, b) Hasil-hasil penelitian terbaru juga dapat diperoleh sebagai referensi atau perbandingan yang actual, c) Pengakses e-Library ini bebas keluar masuk selama 24 jam, d) Pengakses dapat membaca lebih dari dua buah pustaka, bahkan tidak terbatas jumlahnya, e) Pengakses dimungkinkan pula untuk memiliki soft-copy, sehingga tidak perlu mengetik ulang, f) Sejumlah pustaka yang tersedia bahkan dilengkapi dengan visualisasi, sehingga mempunyai daya tarik untuk membaca lebih lanjut, dan g) Sejumlah pustaka on-line juga dilengkapi dengan fasilitas search, sehingga mudah dalam mencari.

Jadi, internet adalah sebuah perpustakaan besar yang di dalamnya terdapat jutaan bahkan milyaran informasi atau data yang dapat berupa teks, grafik, audio, animasi, maupun digital konten lainnya dalam bentuk media elektronik. Orang bisa berkunjung ke perpustakaan tersebut kapan saja. Internet memungkinkan dosen peneliti dan mahasiswa untuk berbagi data dan publikasi, serta memberi kesempatan kepada mahasiswa di pelosok daerah terpencil untuk turut serta dalam proyek penelitian bersama. Dengan demikian internet memungkinkan setiap orang untuk berbagi pengalaman, opini dan informasi dengan jutaan orang di seluruh dunia.

Melalui internet siapapun dapat menikmati berbagai fasilitas yang menarik tanpa batas dan tidak harus repot-repot keluar. Internet telah

membuat semuanya menjadi lebih mudah dan cepat untuk dikerjakan. Maka dari itu internet saat ini sangat populer khususnya di bidang pendidikan. Termasuk pembelajaran di bidang Desain Busana.

Internet merupakan salah satu dari sekian banyak sumber belajar. Nana dalam Herman (2004:116) menyatakan “Bahwa sumber belajar adalah segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajar”. Seiring dengan pendapat di atas Wina (2008:228) menyatakan bahwa “Sumber belajar adalah segala sesuatu yang ada di sekitar lingkungan kegiatan belajar yang secara fungsional dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar”. Lebih lanjut Djamarah (2010:122) menyatakan “Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat di mana bahan pengajaran terdapat atau asal untuk belajar seseorang”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar merupakan segala sesuatu di lingkungan kegiatan belajar yang dapat dimanfaatkan guna mempermudah siswa dalam pembelajaran. AECT (*Association for Educational Communication and Technology*) menyatakan “Sumber belajar meliputi pesan, orang, bahan, peralatan, teknik dan latar”. Selanjutnya menurut Herman (2004:117) ada berbagai manfaat dari sumber belajar yaitu :

- a) Meningkatkan produktivitas pendidikan,
- b) Memberikan kemungkinan terlaksananya pembelajaran yang sifatnya lebih individual,
- c) Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap

pembelajaran, d) Lebih memantapkan pembelajaran, e) Memungkinkan belajar secara seketika, dan f) Memungkinkan penyajian untuk jangkauan lebih luas.

Dalam Djamarah Saripuddin (2010:122) menyatakan “Ada lima kategori sumber-sumber belajar, yaitu manusia, buku/perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Sedangkan menurut Herman (2004:116), ada dua jenis sumber belajar, yaitu:

- a) Sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*), yakni sumber belajar yang secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai komponen system instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal, dan b)
- Sumber belajar yang dimanfaatkan (*learning by utilization*) yaitu sumber belajar yang tidak didesain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan, dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Salah satunya adalah media massa.

Media massa adalah suatu jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen, dan anonim melewati media cetak atau elektronik, sehingga pesan informasi yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat. Adapun bentuk media massa secara garis besar ada dua jenis, yaitu ; media cetak (surat kabar, majalah, termasuk buku-buku), dan media elektronik (televisi dan radio, termasuk internet).

Dalam hal ini, internet merupakan sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan ilmu pengetahuan. Dengan adanya internet ini dunia menjadi terasa tanpa ruang dan waktu. Dengan adanya internet ini segala bentuk informasi menjadi semakin terbuka. Apa yang baru saja terjadi diberbagai belahan dunia dapat diketahui dengan cepat di belahan dunia lain.

Kecanggihan teknologi telah tersedia, dimana melalui teknologi internet kita dapat memperoleh segala macam informasi, mulai dari informasi pendidikan, politik, ekonomi, riset, iklan, gaya hidup, belanja, hiburan dan lain sebagainya, yang menyangkut semua aspek kehidupan yang terjadi dan ada di seluruh belahan dunia. Ketersediaan pusat informasi yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun serta berisi tentang apapun yang ingin diketahui. Dalam bidang Desain keberadaan internet diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar mahasiswa Tata Busana. Hal ini disebabkan karena di internet tersaji bermacam-macam pengetahuan yang berhubungan dengan Desain.

Pembelajaran tentang desain akan didapatkan oleh mahasiswa Prodi Tata Busana yang menempuh jenjang pendidikan S1 dalam enam mata kuliah. Adapun mata kuliah tersebut adalah Dasar desain, Desain Ragam Hias, Gambar Anatomi, Desain busana, Ilustrasi Mode, dan Desain Produksi Busana.

Menurut Afif (2011:4) "Desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan, dan perhitungan dari desainer yang dituangkan dalam wujud karya dua dimensi atau gambar, yang merupakan pengalihan ide dari perancang kepada orang lain". Selanjutnya, Puspa (2010:3) menyatakan "Desain busana adalah kumpulan informasi visual tentang suatu busana yang akan dibuat".

Desain berasal dari bahasa Inggris (*design*) yang berarti "rancangan, rencana atau reka rupa". Selanjutnya dilihat dari kata kerja, desain dapat diartikan sebagai proses perencanaan bentuk dengan tujuan benda yang dirancang mempunyai fungsi atau berguna serta mempunyai nilai keindahan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa desain busana adalah bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran tentang suatu busana yang akan dibuat dalam bentuk gambar.

Pembelajaran Desain dengan memanfaatkan internet sebagai salah satu sumber belajar sangat fleksibel dari sisi waktu. Rusman (2011:57)"Mahasiswa dapat belajar lebih fleksibel sesuai dengan waktu yang dimiliki, tidak harus dilakukan pada ruangan dan jam tertentu. Termasuk juga Mahasiswa dapat meluangkan waktu lebih fleksibel sesuai kondisi masing-masing". Selanjutnya Oetomo (2002:153) menyatakan "Internet merupakan sumber ilmu pengetahuan yang selalu baru. Banyak artikel dan bahasan menarik yang dapat dijumpai di dalamnya".

Jadi, indikator pemanfaatan internet adalah 1) Pemanfaatan waktu dalam menggunakan internet, 2) Pemanfaatan internet dalam menambah pengetahuan.

2. Pemanfaatan Waktu Dalam Penggunaan Internet

Dalam penggunaan internet sangat diperlukan, meskipun internet dapat dikunjungi kapan saja karena layanan internet tersedia 24 jam untuk pengaksesnya. Pengguna internet dapat merencanakan dan menargetkan

berapa kali harus memanfaatkan internet baik dalam sehari, seminggu, ataupun sebulan.

Sampai sekarang waktu yang dianggap paling efektif untuk menggunakan internet adalah malam hari, karena pada malam hari pengguna internet lebih sedikit dibanding siang hari sehingga akses dapat dilakukan lebih cepat. Akan tetapi hal ini tidak terlalu mengganggu sebenarnya hanya saja mungkin karena terlalu banyak pengguna yang mengakses internet di jam-jam kerja.

Dalam penelitian ini yang menjadi waktu pemanfaatan internet dibagi atas: “setiap hari, setiap kali seminggu, setiap kali sebulan. Karena keterbatasan yang dimiliki penulis maka waktu yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah waktu yang dituliskan di atas.

3. Pemanfaatan Internet Dalam Menambah Pengetahuan Desain

Dalam Gusti (2002:19) Meliono menyatakan “Pengetahuan adalah informasi atau maklumat yang diketahui atau disadari oleh seseorang”. Dalam pengertian lain pengetahuan adalah berbagai gejala yang ditemui dan diperoleh manusia melalui pengalaman inderawi. Pengalaman muncul ketika seseorang menggunakan inderanya untuk mengenali benda atau kejadian yang belum pernah dilihat dan dirasakan sebelumnya. Jadi yang dimaksud dengan pengetahuan adalah hasil pemikiran dan pelajaran yang diperoleh seseorang melalui pengamatan inderawi.

Pada dasarnya pengetahuan yang berkembang akan dapat sesuai dengan kecanggihan teknologi. Oleh sebab itu, penyelarasan ilmu pengetahuan dan teknologi amatlah serasi. Internet yang hadir membuat pola pikir manusia semakin terbuka untuk pengembangan pengetahuan khususnya di Jurusan KK FT UNP. Program Studi S1 Tata Busana adalah bidang yang sangat rentan dengan teknologi, khususnya perkembangan desain busana, trend mode yang sedang berkembang, serta desain karya desainer ternama yang terbaru dapat di akses di internet. Cara yang dapat dilakukan dengan mengakses internet guna menambah pengetahuan dalam bidang desain adalah:

a. Mencari Informasi

Menurut Rusman (2011:79) “Informasi adalah fakta atau apapun yang dapat digunakan sebagai input dalam menghasilkan informasi”. Ada tiga hal penting yang harus diperhatikan dari informasi, yaitu: 1) Informasi merupakan hasil pengolahan data, 2) Memberikan makna, dan 3) Berguna atau bermanfaat. (Rusman 2011:79).

Teknologi diciptakan untuk mempermudah dan meningkatkan kualitas hidup manusia, termasuk teknologi dibidang komunikasi yaitu internet. Teknologi internet ini memiliki potensi untuk meningkatkan akses di bidang informasi. Adapun ciri-ciri informasi yang berkualitas menurut Mc.Leod dalam Rusman (2011:79) adalah:

a) Akurat, artinya informasi mencerminkan keadaan yang sebenarnya, b) Tepat waktu, artinya informasi harus tersedia pada saat diperlukan, c) Relevan, artinya informasi yang diberikan harus sesuai dengan yang dibutuhkan, d) Lengkap, artinya informasi harus diberikan secara utuh”.

Informasi yang berkualitas sangat diperlukan dalam dunia pendidikan, khususnya perguruan tinggi. Saat ini internet merupakan media terpopuler untuk menyebarkan informasi.

Sebagai mahasiswa, informasi pertama yang harus diperhatikan tentunya berkaitan dengan bidang yang ditekuni. Oleh karena itu mahasiswa dituntut aktif bertanya kepada diri sendiri tentang informasi apa yang dapat memenuhi tugas-tugas mereka dan bagaimana memperolehnya, dokumen yang mana, perpustakaan, buku, lembaga yang mungkin memberikan informasi yang dibutuhkan.

Setelah informasi yang dibutuhkan telah ditemukan, mahasiswa perlu mengevaluasi sumber-sumber yang berkaitan dengan relevansinya dengan solusi yang mereka perlukan. Semua catatan perkuliahan dan daftar bacaan diberikan dalam format yang dapat didownload, sehingga tidak perlu diketik ulang untuk bagian-bagian yang akan diambil. Informasi busana banyak terdapat diinternet, mulai dari situs-situs busana terbaik, trend mode yang sedang berkembang, buku-buku busana terbaru, dan lain sebagainya.

b. Mencari Referensi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:735) “Referensi adalah sumber acuan (rujukan, petunjuk) yang dipakai sebagai bahan atau buku-buku yang diajukan dosen kepada mahasiswanya untuk dibaca: buku wajib dan buku yang tersedia di perpustakaan. Dari Wikipedia (2013) “Reference adalah suatu hubungan antara objek dimana satu calon objek, atau bertindak sebagai bermakna dengan mana untuk menghubungkan ke atau menghubungkan untuk, objek lain”.

Jadi, yang dimaksud referensi adalah bahan rujukan yang menghubungkan objek dengan sumber. Referensi ini sebagai rujukan dalam penulisan makalah, karya ilmiah terkait mata kuliah Desain. Sejumlah referensi yang sulit ditemukan di perpustakaan akan mudah ditemukan di internet dengan menggunakan media *searching* yang bertugas mencari alamat-alamat yang dibutuhkan.

c. Mencari Bahan Belajar

“Bahan belajar adalah semua yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional bersamaan dengan prosedur”. (Syafri dalam gusti 2002:19). Bahan pelajaran dapat berupa macam-macam bahan, seperti suatu naskah, persoalan gambar, isi audio kaset, video kaset, dan lain-lain. Bahan belajar adalah bahan yang digunakan untuk belajar yang dapat membantu untuk mempercepat tujuan instruksional, dimana mahasiswa harus melakukan sesuatu terhadap sesuatu menurut jenis

perilaku tertentu. Adapun kriteria bahan belajar menurut Syafril dalam

Gusti(2002:20) adalah:

- a) Bahan belajar harus relevan terhadap tujuan instruksional yang harus dicapai, b) Bahan belajar harus sesuai dengan taraf kesulitannya dengan kemampuan mahasiswa untuk menerima dan mengolah bahan tersebut, c) Bahan belajar harus dapat menunjang motivasi mahasiswa, antara lain karena relevan dengan pengalaman hidup sehari-hari mahasiswa, sejauh itu mungkin, d) Bahan belajar harus membantu untuk melibatkan diri secara aktif, baik dengan pikiran sendiri maupun dengan melakukan berbagai kegiatan, e) Bahan belajar harus sesuai dengan prosedur yang diikuti, dan f) Bahan belajar harus sesuai dengan media pengajaran yang tersedia.

Bahan belajar tersedia dengan jumlah yang berlimpah di internet.

Tinggal bagaimana mahasiswa dapat memanfaatkan sebaik mungkin. Di internet bahan belajar Desain beragam bentuknya dari perkembangan model busana dari waktu ke waktu dari seluruh dunia, trend fashion yang sedang populer, macam-macam pakaian daerah, istilah-istilah fashion yang disertai gambar, teori tentang bermacam-macam teknik menggambar, bahkan sampai kepada teknik mendesain itu sendiri, yaitu pembelajaran tutorial yang dapat diikuti di situs youtube. Cara mencari bahan belajar di internet pun sangat mudah, cukup dengan klik “google atau yahoo” sebagai mediator penyedia sarana informasi lalu ketik “bahan belajar” apa yang akan dicari. Maka bahan belajar dicari akan didapatkan.

Materi-materi perkuliahan desain sangat terkait dengan internet seperti halnya pewarnaan, materi tentang pewarnaan sangat banyak

ditemukan di internet. Apalagi teknik pewarnaan dikupas habis di internet. Baik itu pewarnaan dengan teknik kering maupun basah. Bahkan sistematis kerjanya dipaparkan secara detail, sehingga kita dapat memahami materi dengan mudah. Selain itu juga tidak hanya satu teori saja yang dapat diambil. Kita dapat mengambil bermacam-macam teknik pewarnaan untuk menjadi sumber eksperimen nantinya.

Begitu juga halnya dengan ragam desain hiasan dan teknik pembuatan hiasan busana dipaparkan secara bertahap. Hal ini tentu saja akan mempermudah pemahaman belajar yang diberikan dosen. Sehingga hasil belajar yang dicapai akan lebih baik lagi.

d. Sumber Inspirasi

Inspirasi sering muncul setelah melihat hal-hal yang berhubungan dengan apa yang kita lihat. Seperti halnya dengan mengakses internet kita akan mendapatkan inspirasi dalam mendesain, atau hal lain yang berhubungan dengan busana. Karena beragam rancangan desainer terkenal yang hadir di internet lewat rubrik mode akan dapat diakses secara gratis.

Tata Busana tidak hanya pendidikan yang mengutamakan skill dan pengetahuan tapi juga menyeimbangkannya dengan kreatifitas yang ditimbulkan oleh inspirasi. Akan semakin berkembang jika IPTEK dan seni dikembangkan bersamaan. Penyeimbangan itu tentu memberi keselarasan yang baik bagi mahasiswa.

Hampir semua mata kuliah di PKK Tata Busana membutuhkan kerjasama antara skill dan inspirasi dari mahasiswa. Contohnya mata kuliah disain ragam hias akan semakin baik jika mahasiswa memiliki kreasi dan imajinasi yang baik dalam menggambarannya. Imajinasi tentu tidak muncul dengan sendirinya jika mahasiswa jarang melihat perkembangan terbaru. Maka dari itu internet disebut gudang inspirasi karena banyak inspirasi busana yang bisa didapatkan di internet sebagai bahan belajar.

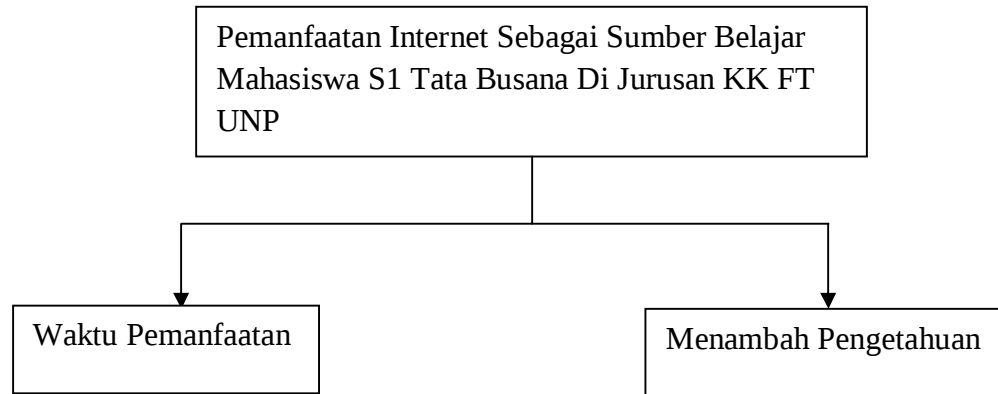
Dari semua penjelasan tentang indikator di atas dapat diambil kesimpulan bahwa teknologi diciptakan untuk meningkatkan kemampuan dan mempermudah kerja. Sehingga mutu Sumber Daya Manusia (SDM) yang dihasilkan lebih berkualitas. Itulah yang membuat UNP mensosialisasikan penggunaan internet untuk menunjang proses pembelajaran. Apalagi Fakultas Teknik merupakan jurusan kejuruan yang tidak hanya mengandalkan skill saja tetapi juga kreatifitas yang akan semakin berkembang jika IPTEK dan fasilitas pembelajaran diselaraskan. Sebagaimana Jurusan Tata Busana yang haus akan informasi dunia luar tentang Fashion agar dapat menyetarakan kualitas lulusannya. Maka dari itu, pemanfaatan internet sebagai sumber belajar khususnya dalam mata kuliah yang Terkait Desain pada KK FT UNP harus lebih dioptimalkan.

B. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual ini dimaksudkan sebagai kerangka untuk menjelaskan keterkaitan antara sub-sub variabel dan indikator yaitu mengenai Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar dalam mata kuliah Desain oleh Mahasiswa S1 Tata Busana angkatan 2010 jurusan KK FT UNP. Internet merupakan sebuah perpustakaan besar yang di dalamnya terdapat jutaan bahkan milyaran informasi atau data yang dapat berupa teks, graphic, audio, dan konten lainnya dalam bentuk media elektronik.

Sedangkan sumber belajar adalah daya yang bisa dimanfaatkan guna kepentingan proses pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung atau secara keseluruhan. Jadi pemanfaatan internet sebagai sumber belajar adalah perangkat lunak yang digunakan untuk menambah, serta meningkatkan keterampilan dalam waktu yang tanpa batas.

Pemanfaatan internet sebagai sumber belajar telah membantu mahasiswa dalam mempermudah studinya. Dengan begitu mahasiswa akan lebih berminat dalam melaksanakan pembelajaran yang sulit sekalipun. Hal ini tentu saja akan memberikan masukan yang baik bagi dunia pendidikan khususnya di KK FT UNP. Dengan hadirnya internet sebagai sumber belajar di KK FT UNP diharapkan dapat meningkatkan Sumber Daya Manusia dimasa yang akan datang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam kerangka konseptual di bawah ini:



Gambar 1. Kerangka konseptual pemanfaatan internet

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan variabel penelitian yaitu tentang pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dalam mata kuliah Desain di Jurusan KK FT UNP, maka pertanyaan penelitian yang akan diuji adalah :

1. Bagaimanakah pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dalam mata kuliah Desain oleh mahasiswa S1 Tata Busana angkatan 2010 di Jurusan KK FT UNP ditinjau dari segi lama waktu pemanfaatannya?
2. Bagaimanakah pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dalam mata kuliah Desain oleh mahasiswa S1 Tata Busana angkatan 2010 di Jurusan KK FT UNP ditinjau dari segi fungsinya untuk menambah pengetahuan pada bidang desain?

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dibahas pada bab terdahulu, maka pada bagian ini dapat dikemukakan kesimpulan dari hasil penelitian, di samping itu juga dikemukakan saran yang dipandang perlu sehubungan dengan pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dalam mata kuliah Desain oleh mahasiswa angkatan 2010 Prodi S1 Tata Busana Pendidikan Kesejahteraan keluarga Jurusan Kesejahteraan Keluarga FT UNP.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data, maka dapat disimpulkan beberapa hal berikut :

1. Untuk indikator waktu pemanfaatan, dari 36 orang responden, 36% responden memiliki waktu pemanfaatan internet dalam kategori dominan Cukup Baik. Sementara dari pilihan jawaban responden menunjukkan bahwa sebanyak 56% mahasiswa jarang mematok waktu untuk menggunakan internet sebagai sumber belajar.
2. Untuk indikator penambahan pengetahuan, dari 36 orang responden, 44% responden memiliki penambahan pengetahuan dalam kategori dominan Cukup Baik. Sementara dari pilihan jawaban responden menunjukkan bahwa sebanyak 61% mahasiswa mengakses internet untuk melengkapi bahan belajar desain ragam hias.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal berikut:

1. Saran Bagi Mahasiswa

- a. Disarankan kepada mahasiswa untuk meningkatkan frekuensi penggunaan internet yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan terkait akademik, dan tidak hanya menggunakan internet untuk hal-hal yang tidak bermanfaat.
- b. Disarankan kepada mahasiswa agar lebih banyak mengakses internet khususnya dalam pembelajaran desain, karena di internet banyak terdapat bahan belajar desain yang sulit ditemukan pada buku-buku perpustakaan.

2. Saran Bagi Jurusan

Disarankan kepada Jurusan agar dapat melengkapi fasilitas komputer dan jaringannya, agar penggunaan internet sebagai sumber belajar oleh mahasiswa lebih optimal.

3. Saran Bagi Staf Pengajar

Disarankan kepada staf pengajar untuk memberikan lebih banyak tugas dengan mengakses internet, sehingga meningkatkan kemampuan dan frekuensi penggunaan internet oleh mahasiswa, untuk hal-hal yang bermanfaat.

4. Saran Bagi Penelitian Selanjutnya

Disarankan untuk meneliti tentang faktor-faktor yang berhubungan dengan motivasi pemanfaatan internet di kalangan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Ghurub Bestari. 2011. *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*. Yogyakarta: PT Intan Sejati
- Budi Sutejo Dharma Utomo. 2002. *E-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: Andi Offset
- Darmansyah. 2010. *Pembelajaran Berbasis Web: Teori Konsep, dan Aplikasi*. Padang: UNP Press
- Gusti. 2002. *Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa KK FT UNP*. Skripsi.
- Herman Nirwana .2004. *Bahan Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Padang: Fakultas Ilmu Pendidikan UNP.
- Hasan Shadiliy. 2003. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta. Gramedia.
- Husaini Usman. 2011. *Pengantar Statistika*. Jakarta. Bumi Aksara
- Puspa Sekar Sari. 2012. *Teknik Mendisain Baju Sendiri*. Bekasi Jawa Barat: Laskar Aksara
- Suharsimi Arikunto 1993. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2007. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta