

**KONTRIBUSI KREATIVITAS DAN PEMAMFAATAN MEDIA INTERNET
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK)
SISWA KELAS IX MADRASAH TsNAWIYAH
NEGERI PARIAMAN SELATAN**

SKRIPSI

*Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam Menyelesaikan Studi
Jenjang Program Strata Satu (S1)*



OLEH :

**ZULHAYATI
08244/2008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PERNGESAHAN

**Dinyatakan lulus setelah di pertahankan didepan tim penguji skripsi
jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang**

**KONTRIBUSI KREATIVITAS DAN PEMANFAATAN MEDIA INTRNET
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK)
SISWA KELAS IX MADRASAH TsANAWIYAH
NEGERI PARIAMAN SELATAN**

Nama : ZULHAYATI
Bp/Nim : 2008/08244
Jurusan : Teknik Elektronika
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Teknik

Padang, Agustus 2011

Tim Penguji :

Tanda Tangan

Ketua	: Drs. Fasrijal Yakub, M.Pd	:	_____
Sekretaris	: Dedy Irfan,S.Pd,M.Kom	:	_____
Anggota	: Drs.H.Sukaya	:	_____
Anggota	: Drs.H.Ahmad Jufri,M.Pd	:	_____

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang tertulis diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan yang mengikuti tata penulisan ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2011
Yang Menyatakan

ZULHAYATI
2008/08244

ABSTRAK

Zulhayati (08244/08) : Kontribusi Kreativitas Dan Pemanfaatan Media Internet Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas IX Madrasah Tsanawiyah Negeri Pariaman Selatan.

Berdasarkan pengamatan terhadap siswa kelas IX Madrasah Tsanawiyah Negeri Pariaman Selatan terlihat hasil belajar pada pelajaran TIK masih rendah, dari 200 siswa sebanyak 61,70 % berada dibawah standar ketuntasan yang ditetapkan sekolah yaitu ≥ 65 . Dari banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, diantaranya adalah kreativitas dan pemanfaatan media internet . Tujuan dari penelitian ini adalah mengungkapkan besarnya Kontribusi Kreativitas dan pemanfaatan media internet terhadap hasil belajar pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi siswa kelas IX Madrasah Tsanawiah Negeri Pariaman Selatan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif korelasional. Populasi penelitian berjumlah 200 orang dan sampel penelitian berjumlah 50 orang. Untuk menentukan sampel digunakan rumus *proporsional random sampling*. Pengumpulan data menggunakan angket dengan pengukuran skala likert 1-5. Sebelum digunakan angket diuji coba terlebih dahulu, validitas butir diuji dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dan reliabilitas angket diuji dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach. kemudian data tersebut diolah dengan menggunakan program SPSS 17.0. Teknik Analisa data terdiri dari uji persyaratan analisis data, deskripsi data, uji hipotesis, dan penentuan koefisien kontribusi. Uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas menggunakan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov*, uji homogenitas menggunakan uji analisis varian dan uji linearitas menggunakan *Tes for linearity* Untuk mendeskripsikan data digunakan teknik analisa statistik deskriptif. Pengujian hipotesis penelitian digunakan teknik korelasi sederhana dan uji t pada hipotesis pertama dan hipotesis kedua serta analisis regresi linear berganda dan uji F pada pengujian hipotesis ketiga. Untuk melihat besar koefisien kontribusi digunakan rumus koefisien determinan. Hasil analisa data menunjukan bahwa terdapat 1. Kontribusi kreativitas terhadap hasil belajar sebesar 22,3%, 2. Pemanfaatan media internet berkontribusi terhadap hasil belajar sebesar 26,8%, 3. Kreativitas dan pemanfaatan media internet berkontribusi secara bersama-sama terhadap hasil belajar sebesar 38,1%. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa kreativitas dan pemanfaatan media internet merupakan faktor yang berkontribusi terhadap hasil belajar. Sehubungan dengan hasil penelitian maka diharapkan kepada semua unsur pendidik perlu menggali variabel-variabel lain yang tidak diteliti yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga dapat memberi manfaat lebih besar.

Kata kunci : Hasil belajar, kreativitas dan pemanfaatan media internet.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Kontribusi Kreativitas dan Pemanfaatan Media Internet terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) siswa Kelas IX Madrasah Tsanawiyah Negeri Pariaman Selatan”.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S-1/ Akta IV) di Jurusan Teknik Elektronik Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari peran serta berbagai pihak. Oleh karena itu dengan rasa hormat, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Z. Mawardi Efendi, M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. H. Ganefri, M.Pd.P.ad selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs. Efrizon, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

4. Bapak Drs. H. Sukaya selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Muhammad Adri, S.Pd.MT selaku Penasehat Akademik (PA)
6. Bapak Drs. Fasrijal Yakub, M.Pd selaku dosen Pembimbing I
7. Bapak Dedi Irfan, S.Pd. M.Kom selaku dosen Pembimbing II
8. Seluruh Staf Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
9. Ibuk Nur Eliwati, S.Pd selaku Kepala Sekolah MTsN Pariaman Selatan
10. Bapak/ Ibu Majelis guru serta tata usaha MTsN Pariaman Selatan, terima kasih atas informasi-informasi yang telah diberikan.
11. Teman-teman transfer BJJ'08 dan 09 yang selalu memberikan semangat dan bantuan dalam mensukseskan penyelesaian skripsi pendidikan ini.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulisan laporan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak untuk sempurnanya skripsi ini.

Padang, Agustus 2011

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hasil Belajar	6
B. Kreativitas	8
C. Pemanfaatan Media Internet	15
1. Pengertian Internet	15
D. Teknologi Informasi dan Komunikasi	16
1. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi	16
2. Sejarah Teknologi Informasi dan Komunikasi	17
E. Penelitian yang Relevan	19

F. Kerangka Berfikir	20
G. Hipotesis	21

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	22
B. Populasi dan Sampel	22
1. Populasi Penelitian	22
2. Sampel Penelitian	23
C. Variabel Penelitian	24
D. Jenis Data dan Sumber Data	25
1. Jenis Data	25
2. Sumber Data	25
E. Instrumen Penelitian	26
F. Uji Coba Instrumen	28
1. Analisis Hasil Uji Validitas Angket	29
2. Analisis Uji Reliabilitas Angket	30
G. Teknik Analisis Data	31
1. Deskripsi Data	31
2. Persyaratan Uji Analisis	32
3. Pengujian Hipotesis	33

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Uji Coba Instrumen	36
1. Hasil Uji Coba Validitas dan Reliabilitas Kreativitas (X1)	36

2. Hasil Ujia Coba Validitas dan Reliabilitas Pemanfaatan Media Internet (X2)	38
B. Deskripsi Data	39
1. Kreativitas (X1).....	39
2. Pemanfaatan Media Internet (X2).....	41
3. Hasil Belajar	44
C. Uji Persyaratan Analisis	46
1. Uji Normalitas	46
2. Uji Homogenitas	48
3. Uji Linieritas	49
D. Pengujian Hipotesis	50
1. Hipotesis Pertama	50
2. Hipotesis Kedua	52
3. Hipotesis Ketiga	54
E. Pembahasan	56

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	58
B. Saran	59

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor yang paling menentukan dalam pengembangan sumber daya manusia. Dengan pendidikan manusia dapat memenuhi kebutuhannya serta dapat menghadapi hidup setiap saat. Pendidikan merupakan suatu proses pemberian pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap sportif pada anak didik. Pendidikan di bidang TIK sangat diperlukan dalam masa pembangunan sekarang ini, karena pendidikan dapat memberikan kemampuan-kemampuan kreatif pada masyarakatnya. Salah satu factor yang mempengaruhi kemajuan dan perkembangan dunia pendidikan saat ini adalah kehadiran internet.

Pendidikan seseorang dikatakan berhasil dilihat dari hasil belajar sedangkan hasil belajar yang baik adalah hubungan belajar yang diperoleh siswa sesuai dengan kriteria yang ditentukan oleh sekolah. Menurut kurikulum 2004 pada tingkat nasional batas nilai minimum untuk hasil belajar yang baik ditetapkan dengan nilai 65. Dalam pencapaian tujuan belajar yaitu memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan tingkat nasional maka diharapkan kerja sama hasil belajar yang ditentukan siswa.

Hasil belajar siswa dipengaruhi dua faktor utama. Pertama faktor yang berasal dari dalam diri siswa atau disebut dengan faktor internal, dan kedua faktor yang berasal dari luar diri siswa disebut dengan faktor eksternal. Faktor

internal meliputi faktor fisiologis (kondisi fisiologis umum dan kondisi panca indra) dan faktor psikologis (kecerdasan, minat, bakat, motivasi, kreativitas dan kemampuan kognitif) sedangkan faktor eksternal meliputi faktor lingkungan (lingkungan alami dan lingkungan sosial) dan faktor instrumental (program kurikulum, guru atau tenaga pelajar).

Kenyataan yang ditemukan di lapangan yaitu di Madrasah Tsanawiyah Pariaman Selatan masih ada siswa kelas IX yang memperoleh hasil belajar dibawah standar kriteria minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 65 pada mata pelajaran TIK, masih ada nilai rata-rata siswa yang rendah dapat dilihat dari data yang penulis peroleh dari guru mata pelajaran terlihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Persentase Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknologi
informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas IX MTsN Pariaman
Selatan**

No	Kelas	Ketuntasan			
		Nilai < 65		Nilai $\geq$ 65	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1	IX.1	25	62,5%	15	37,5%
2	IX.2	23	57,5%	17	42,5%
3	IX.3	27	67,5%	13	32,5%
4	IX.4	24	60%	16	40%
5	IX.5	22	55%	18	45%
	Jumlah Siswa	121	60,5%	79	39,5%

Dari data yang diperoleh lebih dari 65 % siswa memperoleh nilai dibawah standar KKM 65 dan hanya sebagian siswa yang mendapat nilai

diatas 65. Diperkirakan rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh kreativitas dan pemanfaatan media internet yang belum optimal dan banyak factor lainnya yang juga akan menentukan atau berkontribusi terhadap hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Kontribusi Kreativitas dan Pemanfaatan Media Internet Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas IX MTsN Pariaman Selatan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat ditemukan beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Apakah kreativitas yang dimiliki oleh siswa berkontribusi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran TIK?
2. Apakah pemanfaatan media internet berkontribusi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK?
3. Apakah tingkat perhatian siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar berkontribusi terhadap mata pelajaran TIK?
4. Seberapa besar kreativitas dan pemanfaatan media internet secara bersama-sama berkontribusi positif terhadap mata pelajaran TIK?

C. Pembatasan Masalah

Mengaju pada identifikasi masalah diatas pakar penelitian ini lebih terarah maka penulis membatasi masalah yang diteliti pada “ Kontribusi Kreativitas dan Pemanfaatan Media Internet terhadap Hasil Belajar pada Mata

Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) siswa kelas IX MTsN Pariaman Selatan.

Meski banyak permasalahan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, maka dalam penelitian ini dibatasi pada Kontribusi Kreativitas dan Pemanfaatan Media Internet terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) siswa Kelas IX MTsN Pariaman Selatan Tahun Ajaran 2010/2011.

D. Perumusan Masalah

1. Seberapa besar kontribusi kreativitas terhadap hasil belajar mata pelajaran TIK siswa kelas IX (sembilan) di MTsN Pariaman Selatan?
2. Seberapa besar kontribusi pemanfaatan media internet terhadap hasil belajar pada mata pelajaran TIK siswa kelas IX (sembilan) di MTsN Pariaman Selatan?
3. Seberapa besar kontribusi kreativitas dan pemanfaatan media internet secara bersama sama terhadap hasil belajar pada mata pelajaran TIK siswa kelas IX (sembilan) di MTsN Pariaman Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan :

1. Besarnya kontribusi kreativitas terhadap hasil belajar mata pelajaran TIK siswa kelas IX (sembilan) di MTsN Pariaman Selatan
2. Besarnya kontribusi pemanfaatan media internet terhadap hasil belajar mata pelajaran TIK siswa kelas IX (sembilan) di MTsN Pariaman Selatan?

3. Besarnya kontribusi kreativitas dan pemanfaatan media internet secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran TIK siswa kelas IX (sembilan) di MTsN Pariaman Selatan?

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna sebagai :

1. Masukan bagi tenaga kependidikan pada Madrasah Tsanawiyah Negeri Pariaman Selatan.
2. Masukan bagi penulis atau peneliti yang akan melakukan penelitian lebih lanjut
3. Model pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis sebagai tenaga pengajar yang insya Allah akan berada pada aktivitas dunia pendidikan.
4. Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian dalam proses belajar mengajar serta salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Pendidikan Teknik Informatika.
5. Bagi siswa agar termotivasi dalam mengikuti proses belajar

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Hasil Belajar

Dalam proses belajar mengajar diperlukan hubungan aktif antara guru dan siswa dalam pencapaian tujuan pengajaran. Tujuan ini pada dasarnya merupakan rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Tujuan belajar pada hakekatnya adalah untuk mencapai hasil belajar yang di inginkan.

Hasil belajar merupakan suatu prestasi yang dicapai setelah mengikuti proses belajar mengajar. Menurut Sudjana (2002 : 220) “Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa / mahasiswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Sejalan dengan itu Winkell (1997 : 53) mengatakan bahwa seseorang dikatakan berhasil dalam belajar apabila terjadi perubahan-perubahan tingkah laku pada dirinya dan perubahan ini terjadi karena latihan dan pengalaman yang telah dialaminya.

Pendapat yang berhubungan dengan hasil belajar juga dikemukakan oleh Hamalik (1986 : 21)

Hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu, timbul pengertian-pengertian baru, perubahan dalam sikap, kebiasaan, pengertian baru, perubahan baru, perubahan dalam sikap, kebiasaan, keterampilan, kesanggupan, menghargai, perkembangan sifat-sifat social, emosional dan pertumbuhan jasmani.

Sejalan dengan itu Maryunis (2004:1) mengemukakan bahwa Aspek-aspek psikologis seperti keterampilan, kemampuan, prestasi belajar, dan lain-

lain merupakan besaran yang tidak dapat diukur secara langsung. Perolehan data diukur secara langsung melalui respon yang diberikan subjek terhadap tes yang diberikan.. Hasil ukur tersebut baru menjawab pertanyaan tentang “*how much*” dan proses ini disebut pengukuran. Untuk menjawab pertanyaan tentang “*how well*” hasil ukur tersebut dibandingkan dengan suatu kriteria atau standar tertentu, dan proses ini disebut penilaian. Jadi sebenarnya yang dimaksud dengan instrumen penilaian adalah suatu instrumen yang digunakan untuk membandingkan data yang diperoleh dengan menggunakan suatu instrumen ukur tertentu dengan suatu kriteria atau standar.

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari proses belajar. Prayitno (2008 : 35), mendefenisikan hasil belajar adalah sebagai sesuatu yang diperoleh/dikuasai atau merupakan hasil adanya suatu proses belajar mengajar.

Hasil belajar dari suatu proses belajar mengajar adalah perubahan tingkah laku pada anak didik yang belajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam hal ini Slameto (2003:54) mengemukakan jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya. Untuk itu perlu pengukuran hasil belajar yang dinyatakan dalam berbagai bentuk.

Sejalan dengan pendapat tersebut di atas Prayitno (2008 : 31) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kecakapan atau kemampuan nyata yang dapat langsung diukur dengan suatu alat yaitu test. Kemampuan yang dimaksud adalah Berupa penguasaan materi pengetahuan. Jadi untuk

mengetahui prestasi siswa harus menggunakan alat ukur yaitu berupa test, apakah berbentuk tert tertulis, test lisan maupun test perbuatan, hasil test inilah nantinya akan menentukan hasil / prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari proses aktivitas seseorang dalam penguasaan terhadap pembelajarannya yang dinyatakan ke dalam nilai dengan bentuk angka atau huruf setelah mengalami proses evaluasi yang meliputi penilaian melalui instrumen, menyusun dan mengolah data hasil penilaian, memberi penilaian, dan menyusun laporan hasil penilaian.

B. Kreativitas

Kreativitas merupakan hal penting untuk dikembangkan pada era globalisasi sekarang ini. Kreativitas diperlukan dalam seluruh aspek kehidupan. Dengan luasnya ruang lingkup dari kreativitas ini maka akan melahirkan definisi yang juga luas berdasarkan sudut pandang peneliti. Tidak ada definisi yang diterima oleh semua ahli, yang mampu mewakili pemahaman yang beragam tentang kreativitas. Hal ini disebabkan karena pendekatan yang dilakukan oleh para ahli berbeda-beda sehingga mereka memberikan tekanan yang berbeda pula. Afmazaki (1994 : 4) mengemukakan perbedaan ini bergantung pada dasar teoritis yang mereka jadikan acuan.

Menurut Evans (1994 : 1) :

”Kreativitas adalah kemampuan untuk menentukan pertalian ilmu, melihat subjek dari perspektif baru, dan membentuk kombinasi-kombinasi baru dari dua atau lebih konsep yang telah tercetak dalam pikiran. Setiap kreasi merupakan sebuah kombinasi baru dari ide-ide, produksi-produksi, warna-warni, tekstur-tekstur, produksi baru yang inovatif, seni dan literatur, semua itu memuaskan kebutuhan umat manusia”.

Junaidi (2005) memperjelas pengertian kreativitas yaitu tidak hanya menyangkut kemampuan untuk menciptakan sesuatu hal yang baru, tetapi juga kemampuan untuk menggabungkan semua informasi sehingga dapat diaplikasikan untuk menyelesaikan suatu masalah.

Kemudian Akbar (2001 : 5) menyatakan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk ciri-ciri aptitude maupun non aptitude, baik dalam karya baru maupun komunikasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Pendapat di atas menyebutkan bahwa yang paling penting dari kreativitas itu adalah unsur kebaruan. Mulai dari menghasilkan gagasan baru, menciptakan sesuatu yang baru sampai dengan mengadakan kombinasi yang baru. Dalam hal ini ide-ide baru dan kombinasi-kombinasi baru dapat dijadikan alternatif dalam penyelesaian masalah.

Aktivitas dari orang-orang kreatif terjadi secara spontan berdasarkan potensinya. Perkembangan kreativitas tergantung dari adanya kemauan keras dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu secara kreatif. Senada dengan itu Evans (1994 : 2) menambahkan bahwa “Kreativitas adalah spontan, aturan yang timbul dari dalam dan tidak dapat diramalkan, orang tidak diminta untuk kreatif”. Selanjutnya Moh. Amien (1959 : 8) mengatakan bahwa “Kreativitas merupakan pola berpikir atau ide yang timbul secara spontan imajinatif yang mencirikan hasil artistik, penemuan-penemuan alamiah dan penciptaan-penciptaan secara mekanik.

Sehubungan dengan kutipan di atas, di dalam belajar sangat diperlukan adanya kreatifitas. Siswa yang memiliki imajinasi tinggi akan menghasilkan kreativitas yang tinggi dalam belajar, serta memperoleh kemampuan yang positif sehingga ia mendapat kemudahan untuk mempelajari bahkan menciptakan sesuatu.

Menurut Psikologi Humanistic seperti Abraham Maslow dan Carl Rogers dalam Munandar (1999 : 23) bahwa yang amat penting dalam bidang kreativitas adalah hubungan kreativitas dan aktualisasi diri. Roger (1962) sebagaimana dikutip Munandar (1999 : 24) menyatakan bahwa sumber kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan pengaktifan semua kemampuan organisme.

Senada dengan itu Samosir (1992 : 14) mengemukakan bahwa Kreativitas didefinisikan sebagai suatu pengalaman untuk mengungkapkan dan mengaktualisasikan identitas individu secara terpadu dan hubungan eratny dengan diri sendiri, orang lain dan alam. Sehingga kreativitas merupakan sebuah gaya hidup yang mengembangkan segala potensi yang dimiliki, belajar dengan menggunakan kemampuan sendiri secara optimal serta memanfaatkan segala potensi lingkungan.

Rhodes dalam Munandar (1999 : 20) menyebutkan pengertian kreativitas dalam pendekatan 4P atau “Four P’s Creativity, Person,. Process, Product, Press” yang dijelaskan sebagai berikut :

a. Defenisi Pribadi

Tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan keperibadian dalam interaksi dengan lingkungan.

b. *Defenisi Proses (Process)*

Uno Hamzah (2007) menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu :

1. *Persiapan*, yaitu tahap pengumpulan informasi atau data sebagai bahan untuk memecahkan masalah.
2. *Inkubasi*, yaitu tahap yang di dalamnya proses pemecahan masalah dan alam prasadar.
3. *Iluminansi* yaitu tahap munculnya aktivitas evaluasi terhadap gagasan secara kritis, yang sudah mulai dicocokkan dengan keadaan nyata dan kondisi realita.
4. *Verifikasi* yaitu tahap munculnya aktivitas evaluasi terhadap gagasan secara kritis, yang sudah mulai dicocokkan dengan keadaan nyata dan kondisi realita.

c. *Defenisi Produk (Product)*

Menyatakan kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru.

d. *Defenisi Pendorong (Press)*

Pada defenisi ini kreativitas ditekankan pada faktor “Press” atau dorongan, baik dorongan internal (dari diri sendiri berupa hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif) maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis.

Dari defenisi diatas Munandar sudah mengelompokkan pengertian kreativitas sesuai dengan pendekatan masing-masing yang dilakukan oleh para ahli. Maka dalam penelitian ini penulis akan melihat kreativitas dari segi person (pribadi) dengan tetap berpedoman kepada defenisi-defenisi yang lain.

Faktor-faktor yang menghalangi kreativitas merupakan hal-hal yang mengurangi atau menghambat lahir dan berkembangnya kreativitas. James L. Adams dalam Evan (1994 : 60) membatasi empat kelas halangan - halangan terhadap kreativitas yaitu :

- a. *Halangan perceptual*,
yaitu halangan yang mencegah individu untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah
- b. *Halangan emosional*,

yaitu halangan untuk memecahkan masalah secara kreatif yang disebabkan oleh faktor emosional, seperti takut akan resiko, kebutuhan akan keamanan dan keteraturan dan lain-lain.

- c. *Halangan budaya dan lingkungan*,
yaitu halangan yang diperoleh dari pola-pola budaya dan lingkungan sosial secara fisik dekat kita.
- d. *Halangan intelektual dan ekspresi*,
yaitu halangan yang meliputi taktik mental yang tidak efisien atau kurangnya bahan intelektual.

Ciri-ciri individu kreatif Kasman Rukun (1989 : 130) sebagai berikut :

- a. Suka melakukan observasi dan teliti dalam pengamatan.
- b. Memberi perhatian khusus pada fenomena yang tidak teramati.
- c. Mengamati hal-hal yang dilakukan orang lain.
- d. Pemikiran lebih independen dan teliti dari orang lain.
- e. Memberikan penghargaan yang lebih tinggi pada persepsi yang benar.
- f. Memiliki ide-ide yang banyak pada suatu saat, dan mampu mengadakan sintesis dengan cara yang lebih unik dan luar biasa dibandingkan dengan mereka yang kurang kreatif.
- g. Banyak menggunakan energi untuk berpikir.
- h. Cenderung untuk memberikan ketegangan dan konflik terutama dalam bidang positif karena dorongan dan keinginan akan kebebasan.
- i. Banyak menggunakan imajinasi dan fantasi dalam berpikir.
- j. Memiliki kesadaran diri yang besar dan fleksibel.

Orang yang kreatif biasanya memberikan perhatian khusus terhadap masalah-masalah yang tidak teramati oleh orang lain, mempunyai daya imajinasi dan fantasi yang tinggi dalam berpikir sehingga melahirkan ide-ide yang cemerlang.

Selanjutnya Munandar (1992 : 37) dalam penelitiannya tentang pendapat para ahli psikologi mengenai ciri-ciri keperibadian kreatif di Indonesia memperoleh urutan sebagai berikut :

- a. Imajinatif.
- b. Mempunyai prakarsa
- c. Mempunyai minat yang besar
- d. Mandiri dalam belajar.

- e. Mempunyai rasa ingin tahu yang kuat.
- f. Kepetualangan.
- g. Penuh semangat
- h. Percaya diri
- i. Bersedia mengambil resiko
- j. Berani dan menakutkan.

Melengkapi data di atas James. R. Evans (1994 : 49) menyatakan individu yang kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Kesadaran dan sensitivitas terhadap problem.
- b. Ingatan tinggi.
- c. Kelancaran.
- d. Fleksibilitas
- e. Keaslian.
- f. Disiplin dan keteguhan hati.
- g. Permainan intelektual
- h. Humor
- i. Non konformitas.
- j. Toleransi terhadap ambiguitas.
- k. Skeptisme
- l. Intelegensi

Kasman Rukun menyimpulkan bahwa sedikitnya ada tiga hal yang membedakan individu yang kreatif dan individu yang kurang kreatif yaitu dari cara berpikir, kepribadian, dan kebiasaan yang dijelaskan sebagai berikut :

- a. Cara berpikir
Orang yang tergolong kreatif, cara berpikirnya lebih fleksibel, divergen, bebas orisinal.
- b. Kepribadian
Orang kreatif cenderung mementingkan diri sendiri, memiliki sifat sensitif, terbuka terhadap pengalaman baru, memiliki dedikasi terhadap pengalaman baru, memiliki dedikasi dalam melaksanakan tugas, menghargai fantasi dan percaya diri terhadap gagasan sendiri.
- c. Kebiasaan
Orang yang kreatif senang melakukan tugas-tugas, cepat melihat kemungkinan yang baru atau tertarik mencoba hal-hal baru, senang memberikan bermacam-macam jawaban bila menanggapi pertanyaan, sering membuat kejutan.

Ciri-ciri kreatif ini dari aspek pribadi merupakan ungkapan atau ekspresi dari keunikan individu dalam interaksi dalam lingkungannya. Dari potensi pribadi yang unik inilah diharapkan timbul ide-ide baru dalam produk-produk yang inovatif. Oleh sebab itu pendidikannya hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi tersebut.

Hal senada juga disampaikan oleh Munandar (1992 : 91) yang menyatakan ciri-ciri kreativitas sebagai berikut:

1. Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif (*aptitude*)
 - a. Kemampuan berpikir lancar
 - b. Kemampuan berpikir luwes
 - c. Kemampuan berpikir rasional.
 - d. Kemampuan merinci dan mengelaborasi
 - e. Kemampuan menilai
2. Ciri-ciri afektif (*non aptitude*)
 - a. Rasa ingin tahu
 - b. Bersifat imajinatif.
 - c. Merasa tertantang oleh kemajuan.
 - d. Berani mengambil resiko
 - e. Sifat menghargai.

Kreativitas sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar. Siswa yang memiliki imajinasi yang tinggi akan berhasil dalam belajar sehingga muncul daya kreativitas yang tinggi dalam belajar. Dengan kreativitas yang tinggi dalam belajar dia akan memperoleh kemampuan yang positif sehingga dia mendapat kemudahan dalam mempelajarinya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas merupakan kemampuan kognitif, efektif dan psikomotor yang telah dimiliki setelah mengikuti proses belajar mengajar. Kalau dikaitkan dengan masalah yang akan diteliti maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar TIK

adalah kemampuan kognitif, efektif dan psikomotor yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar mengenai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

C. Pemanfaatan Media Internet

1. Pengertian Internet

Menurut Iskandar (2009:1) Internet (interconnected Network) adalah sebuah sistem komunikasi yang menghubungkan komputer dengan jaringan komputer di seluruh duni, setiap jaringan secara langsung maupun tidak langsung terhubung dengan beberapa jalur utama, yang disebut dengan backbond, kemudian internet menurut Daryanto (2004:9) adalah acara untuk menghubungkan beberapa komputer yang ada didalamnya dapat saling berhubungan dan berbagai sumber daya seperti printer dan perangkat penyimpanan data.

Dengan demikian, Internet merupakan kumpulan yang luas dari jaringan komputer besar dan kecil yang saling berhubungan menggunakan jaringan (tele) komunikasi yang ada diseluruh dunia. Internet menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dan sumber daya informasi untuk jutaan pemakai yang tersebar diseluruh dunia, banyak fungsi positif yang didapatkan dari Internet dalam semua bidang.

Menurut Wijaya (2009:60) Internet berguna sebagai media komunikasi, promosi, komunikasi interaktif research and development dan sebagai pertukaran data.

Simulasi gerak atau warna dengan baik kepada siswa. Menurut Uno (2007:38), “selalu dapat diakses kapan saja, dimana saja, multiuser, serta menawarkan segala kemudahan, telah menjadikan internet satu media yang sangat tepat bagi perkembangan pendidikan selanjutnya. Sedangkan kelemahan internet menurut Djamarah (2002:162) terletak pada produksinya karena membutuhkan biaya yang tinggi dan tenaga yang profesional baik untuk membuat program maupun untuk peralatan hardware dan softwarenya. Beberapa konsekuensi yang ditimbulkan dari kehadiran internet bagi pendidikan menurut Uno (2007:42) antara lain :

1. Siswa dapat dengan mudah mengambil materi pelajaran dimanapun.
2. Didunia. Tanpa terbatas lagi pada institusi dan negara.
3. Siswa dapat dengan mudah berguru pada orang-orang ahli atau pakar di bidang yang diminati.

D. Teknologi Informasi dan Komunikasi

1. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Information and Communication Technologies* (ICT), adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses menyampaikan **informasi**. TIK mencakup dua aspek yaitu **teknologi informasi** dan **teknologi komunikasi**.

Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang

Technologies (ICT), adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses menyampaikan **informasi**. TIK mencakup dua aspek yaitu **teknologi informasi** dan **teknologi komunikasi**.

Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.

Oleh karena itu, teknologi informasi dan komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan. Jadi Teknologi Informasi dan Komunikasi mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan Informasi antar media.

Istilah TIK muncul setelah adanya perpaduan antara teknologi komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) dengan teknologi komunikasi pada pertengahan abad ke-20. perpaduan kedua teknologi tersebut berkembang pesat melampaui bidang teknologi lainnya. Hingga awal abad ke-21 TIK masih terus mengalami berbagai perubahan dan belum terlihat titik jenuhnya.

2. Sejarah Teknologi Informasi dan Komunikasi

Ada beberapa tonggak perkembangan teknologi yang secara nyata memberi sumbangan terhadap perkembangan TIK hingga saat ini. Pertama

Yaitu temuan telepon oleh Alexander Graham Bell pada tahun 1875. temuan ini kemudian berkembang menjadi pengadaan jaringan komunikasi dengan kabel yang meliputi seluruh daratan Amerika, bahkan kemudian diikuti pemasangan kabel komunikasi trans-atlantik. Jaringan telepon ini merupakan infrastruktur masif pertama yang dibangun manusia untuk komunikasi global.

Memasuki abad ke-20, tepatnya antara tahun 1910-1920, terwujud sebuah transmisi suara tanpa kabel melalui siaran radio AM yang pertama. Komunikasi suara tanpa kabel ini pun segera berkembang pesat. Kemudian diikuti pula oleh transmisi audio-visual tanpa kabel, yang berwujud siaran televisi pada tahun 1940-an. Komputer elektronik pertama beroperasi pada tahun 1943. lalu diikuti oleh tahapan miniaturisasi komponen elektronik melalui penemuan transistor pada tahun 1947 dan rangkaian terpadu (*integrated electronics*) pada tahun 1957.

Perkembangan teknologi elektronika, yang merupakan cikal bakal TIK saat ini, mendapatkan momen emasnya pada era Perang Dingin. Persaingan IPTEK antara blok Barat (Amerika Serikat) dan blok Timur (dulu Uni Soviet) justru memacu perkembangan teknologi elektronika lewat upaya miniaturisasi rangkaian elektronik untuk pengendali pesawat ruang angkasa maupun mesin-mesin perang.

Miniaturisasi komponen elektronik, melalui penciptaan rangkaian terpadu, pada puncaknya melahirkan mikroprosesor. Mikroprosesor inilah yang menjadi “otak” perangkat keras komputer yang terus berevolusi

sampai saat ini. Perangkat telekomunikasi berkembang pesat saat teknologi digital mulai digunakan menggantikan teknologi analog.

Teknologi analog mulai terasas menampakkan batas-batas maksimal pengeksplosiannya. Digitalisasi perangkat telekomunikasi kemudian berkonvergensi dengan perangkat komputer yang sejak awal merupakan perangkat yang mengadopsi teknologi digital. Produk hasil konvergensi inilah yang saat ini muncul dalam bentuk telepon seluler.

Di atas infrastruktur telekomunikasi dan komputasi ini kandungan isi (content) berupa multimedia mendapat tempat yang tepat untuk berkembang. Konvergensi telekomunikasi – komputasi multimedia inilah yang menjadi ciri abad ke-21, bagaimana abad ke-18 dicirikan oleh revolusi industri. Bila revolusi industri menjadi mesin-mesin sebagai pengganti “otot” manusia.

E. Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan merupakan uraian tentang pendapat atau hasil penelitian terdahulu dan berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti. Permasalahan ini sebelumnya pernah diteliti oleh Jupiter (2009), yang berjudul “Pemanfaatan Media Internet dalam penyelesaian tugas Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika terhadap hasil belajar dalam mata kuliah jaringan Komputer” UPI YPTK Padang.

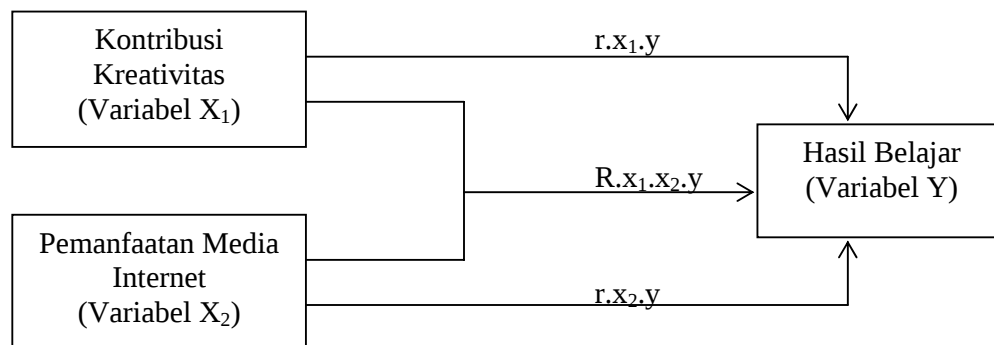
Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan erat antara penyelesaian dan hasil belajar dimana sikap baik dari siswa terhadap pemanfaatan Media Internet berdampak baik pada hasil belajar.

F. Kerangka Berfikir

Dalam proses belajar mengajar pemanfaatan media internet menunjang dalam mengembangkan sikap kreatif siswa, untuk memperoleh penelitian yang baik maka perlu dirumuskan suatu kerangka konseptual sehingga variabel dan indikator yang diteliti tampak jelas. Diawal telah dibahas dampak dari kreativitas dan pemanfaatan media internet yang merupakan topik utama penelitian ini

Kontribusi kreativitas dan pemanfaatan media internet terhadap hasil belajar dimana kreativitas merupakan variabel bebas (X_1) dan pemanfaatan media internet variabel bebas (X_2) sedangkan hasil belajar merupakan variabel terikat (Y), hasilnya merupakan hasil belajar yang diperoleh siswa kelas IX (Sembilan) pada mat pelajaran TIK

Jadi kesiapan belajar siswa dan fasilitas belajar harus sejalan dan saling timbal balik dalam proses pembelajaran agar hasil belajar yang akan dicapai sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Berdasarkan uraian diatas ,dapat digambarkan kerangka konseptual sabagai berikut:



Gambar. 1 Kerangka Konseptual

Antara kedua variabel bebas (X_1 dan X_2) dari variabel terikat, keduanya mempunyai hubungan yang berbanding lurus. Maksudnya semakin tinggi kreativitas semakin baik hasil belajar siswa, semakin dimanfaatkan media internet semakin baik pula hasil belajar siswa. Dimanfaatkannya media internet dan tingginya kreativitas akan membuat hasil belajar semakin baik. Dengan demikian kontribusi kreativitas dan pemanfaatan media internet (variabel X_1 X_2) akan memberikan sumbangan terhadap hasil belajar (variabel Y).

G. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual diatas, maka peneliti mengajukan hipotesis yang akan diuji kebenarannya melalui penelitian ini sebagai berikut :

1. Terdapat kontribusi yang signifikan Kreativitas terhadap hasil belajar TIK siswa kelas IX di MTsN Pariaman Selatan.
2. Terdapat kontribusi yang signifikan Pemanfaatan media internet terhadap hasil belajar TIK siswa kelas IX di MTsN Pariaman Selatan .
3. Terdapat kontribusi yang signifikan Kreativitas dan Pemanfaatan media internet secara bersama sama terhadap hasil belajar TIK siswa kelas IX di MTsN Pariaman Selatan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dua faktor yang turut memberikan sumbangan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) siswa Kelas IX MTsN Pariaman Selatan adalah :

1. Terdapat kontribusi kreativitas terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK siswa Kelas IX di MTsN Pariaman Selatan. Berdasarkan rangkaian analisis data menunjukkan bahwa kreativitas (X1) terhadap hasil belajar (Y) secara empiris memiliki kontribusi secara signifikan sebesar = 22,30 % (R^2). Hal ini berarti bahwa kreativitas siswa memberikan kontribusi terhadap hasil belajar siswa.
2. Pemanfaatan media internet berkontribusi sebesar 26,8 % terhadap hasil belajar TIK siswa Kelas IX MTsN Pariaman Selatan. Berdasarkan rangkaian analisis data menunjukkan bahwa pemanfaatan media internet (X2) terhadap hasil belajar (Y) secara empiris memiliki kontribusi secara signifikan sebesar = 26,8 % (R^2). Bentuk kontribusi antara pemanfaatan media internet terhadap hasil belajar adalah positif, dimana dengan memanfaatkan media internet untuk keperluan yg positif yang dapat menunjang pelajaran sekolah akan dapat meningkatkan hasil belajar.

3. Terdapat kontribusi kreativitas dan pemanfaatan media internet secara bersama-sama terhadap hasil belajar TIK Siswa Kelas IX di MTsN Pariaman Selatan sebesar 38,1 %.

B. Saran

Hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya adalah kreativitas dan pemanfaatan media internet. Didalam penelitian ini terbukti bahwa kedua faktor tersebut benar-benar berkontribusi terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Untuk itu kepada

1. Pihak Sekolah dan guru serta pengelola labor komputer di MTsN Pariaman

Selatan :

- a. Karena kurangnya kapasitas komputer yang terkoneksi ke internet diharapkan untuk dapat memberikan siswa jadwal tambahan di luar jam pelajaran TIK untuk mengakses internet dalam mengerjakan tugas sekolah dan mencari berbagai referensi yang berhubungan dengan pelajaran sekolah agar dapat mengoptimalkan pemanfaatan media internet agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Supaya memperhatikan siswa dan memberikan bimbingan kepada siswa dalam memanfaatkan media internet.

2. Bagi Siswa

Hendaknya siswa dapat menggalakkan pemanfaatan media internet sebagai sumber belajar untuk menambah pengetahuan dan wawasan

dalam bidang pendidikan khususnya dalam pelajaran, agar dapat lebih meningkatkan hasil belajar.

3. Teman-teman sejawat

Perlu digali variabel-variabel lain yang tidak diteliti yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga dapat memberi manfaat lebih besar terhadap banyak pihak, terutama bagi variabel penelitian dalam aktivitas hasil belajar, sehingga visi dan misi variabel penelitian dapat berjalan dengan baik serta tujuan variabel penelitian dapat dicapai dengan efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Hawadi. (2001). *Kreativitas*. Jakarta. PT. Gramedia
- Evans, R.Jame. (1994). *Berfikir Kreatif*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Munandar, Utami. (1999). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta. PT. Gramedia
- Priyatno, Duwi. (2008). *Mandiri Belajar SPSS Bagi Mahasiswa dan Umum*. Yogyakarta : Mediakom
- Riduwan. (2004). *Belajar mudah penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Muda*. Bandung : Alfabeta
- Wijaya T, Adi. Dkk (2009). *Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi*. Jakarta. Erlangga
- Winkel, WS. (1997). *Psikologi Pengajaran* :Jakarta. Gramedia
- Sanjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sanjaya, Wina. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Cetakan Keempat. Jakarta: Rineka Cipta
- Uno, Hamzah. (2007). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Mengajar yang Kreatif dan efektif*. Jakarta. Bumi Aksara
- Iskandar. (2009). *Panduan Lengkap Internal*. Yogyakarta.Andi
- Sudjana, Nana. 2002. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sugiyono. 2007. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung : CV. Alfabeta
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta