

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERNET DALAM
PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI BUDAYA
DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 4
SUNGAI PENUH**

TESIS



OLEH

**OSSY AGNESIA
NIM. 15167022**

**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
Dalam mendapatkan gelar Magister Pendidikan**

**KONSENTRASI PENDIDIKAN SENI DAN BUDAYA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

ABSTRAK

Ossy Agnesia. 2017. "Pengaruh Penggunaan Media Internet dalam Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Seni Budaya di kelas XI IPS SMA Negeri 4 Sungai Penuh". Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh faktor masih rendahnya hasil belajar Seni Budaya siswa di kelas XI IPS SMA Negeri 4 Sungai Penuh yang pada umumnya masih belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Untuk mengatasi masalah tersebut maka digunakan Media Internet dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap : (1) perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media internet dalam pembelajaran dengan menggunakan media buku cetak pada pelajaran seni budaya, (2) perbedaan hasil belajar Seni Budaya siswa yang diajar menggunakan media internet dalam pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan media buku cetak yang memiliki motivasi tinggi, (3) perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media internet dalam pembelajaran yang memiliki motivasi rendah dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan media buku cetak yang memiliki motivasi rendah, (4) interaksi antara media pembelajaran dan motivasi dengan hasil belajar Seni Budaya siswa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen* dengan desain faktorial 2 x 2. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa XI IPS SMA Negeri 4 Sungai Penuh yang berjumlah 125 orang siswa dan terdiri dari 4 kelas. Dilaksanakan pada semester pertama tahun ajaran 2017-2018. Sedangkan sampel penelitian ini adalah kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol. Sampel penelitian diambil dengan teknik *simple random sampling*. Data penelitian dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dianalisis dengan uji-t dan ANOVA.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa : (1) hasil belajar Seni Budaya siswa yang diajar menggunakan media internet dalam pembelajaran lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan media pembelajaran buku cetak, (2) hasil belajar Seni Budaya siswa yang diajar dengan menggunakan media internet dalam pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan media buku cetak yang memiliki motivasi tinggi, (3) hasil belajar Seni Budaya siswa yang diajar dengan menggunakan media internet dalam pembelajaran yang memiliki motivasi rendah lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang diajar dengan media buku cetak yang memiliki motivasi rendah, (4) tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan motivasi terhadap hasil belajar Seni Budaya siswa.

ABSTRACT

Ossy Agnesia. 2017. "The Effect of Internet Media Usage in Learning and Motivation of Student Learning on Art Culture Learning Outcomes in Class XI IPS SMA Negeri 4 Sungai Penuh". Thesis. Postgraduate Program State University of Padang.

This research is motivated by the low level of learning result of Art Culture of students in class XI IPS SMA Negeri 4 Sungai Penuh which in general still have not reached KKM which have been determined. To overcome these problems then used Internet media in learning to improve student learning outcomes. This study aims to reveal: (1) differences in student learning outcomes that are taught using internet media in learning using printed book media on art and culture lessons, (2) differences in learning result of Art Culture of students who are taught using internet media in learning which have high motivation with the results of student learning taught by media printed books that have high motivation, (3) differences in student learning outcomes are taught using the internet media in learning that has a low motivation with student learning outcomes are taught with print media media that have low motivation, (4) interaction between learning media and motivation with students' Cultural Arts learning outcomes.

The type of research used is Quasi Eksperimen with 2 x 2 factorial design. The population in this study is all students XI IPS SMA Negeri 4 Sungai Penuh which amounts to 125 students and consists of 4 classes. Implemented in the first semester of the academic year 2017-2018. While the sample of this research is class XI IPS 1 as experiment class and class XI IPS 2 as control class. The sample was taken by simple random sampling technique. The research data were collected through the learning result test and analyzed by t-test and ANOVA.

The result of data analysis shows that: (1) the result of learning Cultural Arts students who are taught using internet media in learning is higher than the students' learning result which is taught by printed book media media, (2) the result of learning Cultural Arts students who are taught by using internet media in learning that has a higher motivation higher than the student learning outcomes are taught with printed media books that have high motivation, (3) the result of learning Cultural Arts students who are taught by using the internet media in learning that has a lower motivation higher than student learning outcomes which is taught with print media media that have low motivation, (4) there is no interaction between learning media with motivation to the result of learning Cultural Arts student.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa : *Ossy Agnesia*

NIM : 15167022

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

12/02/18

Indrayuda, S.Pd, Ph.D

Pembimbing I

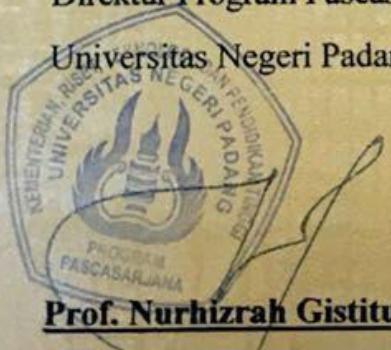
12/02/18

Dr. Ramalis Hakim M.Pd

Pembimbing II

Direktur Program Pascasarjana

Universitas Negeri Padang



Prof. Nurhizrah Gistituati, M.Ed., Ed.D.

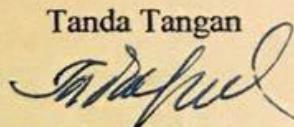
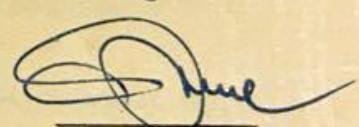
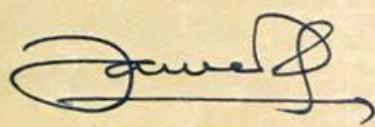
NIP. 19580325 199403 2 001

Koordinator Program Studi

Prof. Dr. Agusti Efi, M.A

NIP. 19570824 198110 2 001

PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Indrayuda, S.Pd, Ph.D</u> (Ketua)	 ____
2.	Dr. Ramalis Hakim M.Pd (Sekretaris)	 ____
3.	Prof. Dr. Agusti Efi, M.A (Anggota)	 ____
4.	Dr. Darmansyah, M.Pd (Anggota)	 ____
5.	Dr. Yahya, M.Pd (Anggota)	____

Mahasiswa

Nama : *Ossy Agnesia*

NIM : 15167022

Tanggal Ujian : 13-11-2017

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Internet Dalam Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Sungai Penuh" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Karya ini murni gagasan, penelitian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing Bapak Indrayuda, S.Pd, Ph.D. Bapak Dr. Ramalis Hakim M.Pd, Ibu Prof. Dr. Agusti Efi, M.A, Bapak Dr. Darmansyah, M.Pd, dan Bapak Dr.Yahya,M.Pd.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan sengaja dan jelas serta diajukan di dalam naskah saya dengan menyebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.



Padang, Februari 2018

Ossy Agnesia
NIM : 15167022

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya tesis ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya dan dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Magister Pendidikan pada program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang. Judul Tesis ini adalah “Pengaruh Penggunaan Media Internet dalam Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Seni Budaya di kelas XI IPS SMA Negeri 4 Sungai Penuh”.

Dalam menyelesaikan tesis ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Indrayuda, S. Pd, Ph. D, dan Dr. Ramalis Hakim, M. Pd selaku dosen pembimbing I dan II, yang selalu meluangkan waktu memberikan bimbingan dan bantuan, sumbangsih pemikiran secara arif, terbuka, dan bijaksana serta memberikan pesan-pesan positif kepada penulis dengan penuh ketulusan dan kesabaran sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
2. Prof. Dr. Agusti Efi, M. A, Dr. Darmansyah, M. Pd, dan Dr. Yahya, M.Pd, sebagai kontributor yang telah memberikan sumbangsih pemikiran dan saran yang konstruktif dalam rangka penyempurnaan tesis ini.
3. Prof. Dr. Agusti Efi, M. A selaku Ketua Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial atas bimbingan, arahan, penguji, dan persetujuan atas tesis ini.

4. Prof. Dr. Nurhizrah Gistituati, M. Ed selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas pada penulis selama mengikuti perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu staf pengajar di Program S-2 Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Konsentrasi Pendidikan Seni Budaya Universitas Negeri Padang atas segala bantuananya dengan penuh kesabaran dan ketulusan selama penulis menempuh pendidikan di Program Pascasarjana UNP.
6. Drs. Sukarti ,M.Pd selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 4 Sungai Penuh dan Ibu Neri Elvera, S. Pd selaku Guru Seni Budaya Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Sungai Penuh yang telah memberi izin penelitian dan mendukung penulis dalam penyelesaian tesis ini.
7. Papa dan Mama tercinta Ir. Sriyanto Salim dan Reni Eliza, S. Pd, yang selalu mengiringi penulis dengan do'a yang tulus dalam penyelesaian tesis ini.
8. Suami tersayang Benny Octa Yunanda, M. T, selalu memberi semangat dan mengiringi doá yang tulus dalam penyelesaian tesis ini.
9. Adik tersayang Reza Dwi Jayanto dan Dinda Azzahra, yang selalu memberikan dorongan, dan semangat dalam penyelesaian tesis ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam penyelesaian tesis ini.
11. Kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung terlibat dalam penyelesaian tesis ini.

Semoga bantuan, arahan, dan bimbingan dari Bapak, Ibu dan semua pihak yang telah membantu menjadi amal ibadah dan mendapat balasan dari Allah SWT. Akhir kata, penulis berharap semoga tesis ini bermanfaat bagi peningkatan kualitas pendidikan dan dapat menjadikan kita sebagai guru yang lebih profesional dalam melaksanakan tugas kependidikan.

Padang, Oktober 2017

Ossy Agnesia

DAFTAR ISI

	HALAMAN
ABSTRACT	I
ABSTRAK	II
KATA PENGANTAR	III
DAFTAR ISI.....	IV
DAFTAR TABEL.....	V
DAFTAR GAMBAR	VI
DAFTAR LAMPIRAN.....	IX
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	13
1. Hasil Belajar Seni Budaya	13
a. Pengertian Belajar	13
b. Hasil Belajar	14
c. Seni Budaya	17
2. Media Internet Dalam Pembelajaran	18
3. Motivasi.....	20
a. Pengertian Motivasi	20
b. Fungsi Motivasi	21
c. Jenis Motivasi.....	22
d. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar	23

B. Penelitian Relevan	25
C. Kerangka Berfikir.....	26
D. Hipotesis Penelitian	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	28
B. Populasi dan Sampel	29
1. Populasi	30
2. Sampel	30
C. Variabel dan Data	33
1. Variabel	33
2. Data	34
D. Definisi Operasional.....	35
E. Pengembangan Instrumen Penelitian	37
F. Uji Coba Instrumen	38
G. Prosedur Penelitian.....	46
H. Teknik Pengumpulan Data	49
I. Teknik Analisis Data	49
1. Deskripsi Data	49
2. Pengujian Persyaratan Analistis	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	57
1. Motivasi Belajar Siswa	57
2. Hasil Belajar Siswa	58
a. Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya yang Diajarn dengan Media Buku Cetak Seni Budaya (Kelompok A1)	59
b. Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya yang Diajarn dengan Media Buku Cetak Seni Budaya (Kelompok A2)	61

c.	Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya yang Memiliki Motivasi Tinggi yang Menggunakan Media Internet Dalam Pembelajaran (A1B1)	62
d.	Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya yang Memiliki Motivasi Rendah yang Diajar dengan Menggunakan Media Internet (A1B2)	64
e.	Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya yang Memiliki Motivasi Tinggi yang Diajar dengan Menggunakan Media Buku Cetak (A2B1)	65
f.	Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya yang Memiliki Motivasi Rendah yang Diajar dengan Menggunakan Media Buku Cetak (A2B2)	66
B.	Uji Persyaratan Analisis	68
1.	Uji Normalitas.....	68
2.	Uji Homogenitas	70
C.	Pengujian Hipotesis	60
D.	Pembahasan.....	76
1.	Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas Eksperimen Lebih Tinggi Dari pada Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	76
2.	Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya yang Memiliki Motivasi Tinggi Kelas Eksperimen Lebih Tinggi Daripada Hasil Belajar Siswa yang memiliki Motivasi Tinggi pada Kelas Kontrol	78
3.	Hasil Belajar Seni Budaya Siswa yang Memiliki Motivasi Rendah Kelas Eksperimen Lebih Tinggi Daripada Hasil Belajar Siswa yang Memiliki Motivasi Rendah pada Kelas Kontrol	80

4. Tidak Terdapat Interaksi Antara Penggunaan Media Internet Dalam Pembelajaran dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar	
Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya	82
E. Keterbatasan Penelitian	83
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	85
B. Implikasi	86
C. Saran.....	87
DAFTAR RUJUKAN	88
LAMPIRAN	90
DOKUMENTASI	231

DAFTAR TABEL

TABEL	HALAMA N
1. Siswa yang Tuntas pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Sebelum Pemanfaatan Fasilitas Internet di kelas XI IPS SMA Negeri 4 Sungai Penuh pada semester genap 2015/2016 dan 2016/2017	5
2. Fasilitas Laboratorium Komputer dan Internet di SMA Negeri 4 Sungai Penuh tahun 2017	7
3. Rancangan Penelitian.....	28
4. Penyebaran Anggota Populasi Berdasarkan Jenis Kelamin	30
5. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Populasi	32
6. Indikator Variabel Pemanfaatan Internet	35
7. Variabel Indikator	35
8. Skor Jawaban Setiap Pernyataan Berdasarkan Sifatnya	36
9. Skor Pernyataan Angket	37
10. Rangkuman Perhitungan Validitas Butir Soal Hasil Belajar	39
11. Klasifikasi Koefesien Reliabilitas Soal (r_11)	40
12. Daya Beda Soal yang Sudah Valid	42
13. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal	43
14. Tingkat Kesukaran Soal Tes Hasil Belajar yang valid.....	43
15. Rangkuman Validitas Butir Pernyataan Angket Motivasi.....	45
16. Perlakuan Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	47
17. Kategori Tingkat Capaian Responden (TCR)	49
18. Anova	56
19. Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa Keseluruhan	57
20. Deskripsi Data Hasil Belajar Keseluruhan	58
21. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Dengan Media Internet Dalam Pembelajaran Seni Budaya (Kelompok A1)	59

22. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya yang diajar dengan Media Pembelajaran Buku Cetak, Kelompok (A2)	61
23. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya yang memiliki motivasi belajar tinggi yang Menggunakan Media Internet Dalam Pembelajaran (A1B1)	62
24. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajar dengan Media Internet (Kelompok A1B2)	64
25. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajar dengan Media Buku Cetak Kelompok (A2B1)	65
26. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajar dengan Media Buku Cetak (Kelompok A2B2)	68
27. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data	69
28. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya yang Mempunyai Motivasi Tinggi dan Rendah Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	70
29. Rangkuman Hasil Pengujian Hipotesis Pertama.....	71
30. Rangkuman Hasil Pengujian Hipotesis Kedua	72
31. Rangkuman Hasil Pengujian Hipotesis Ketiga.....	74
32. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis Keempat	75

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	HALAMAN
1. Kerangka Pemikiran Penelitian.....	26
2. Histogram Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Internet Dalam Pembelajaran Seni Budaya, Kelompok (A1).	60
3. Histogram Hasil Belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya dengan menggunakan media buku cetak, Kelompok (A2).	62
4. Histogram Hasil Belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya yang memiliki motivasi belajar tinggi dan menggunakan media internet dalam pembelajaran, kelompok (A1B1).....	63
5. Histogram Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah dan Diajar dengan Menggunakan Media Internet, kelompok (A1B2)	65
6. Histogram Hasil Belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya yang memiliki motivasi belajar tinggi dan diajar dengan menggunakan media buku cetak kelompok (A2B1).	66
7. Histogram Hasil Belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya yang memiliki motivasi belajar rendah dan diajar dengan menggunakan media buku cetak kelompok (A2B2).....	68
8. Grafik Interaksi antara Media Pembelajaran dengan Motivasi.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Nilai Ujian Tengah Semester Kelas XI IPS.....	91
2. Tabel Pengujian Normalitas.....	92
3. Tabel Uji Homogenitas	96
4. Silabus.....	97
5. RPP Kelas Kontrol	101
6. RPP Kelas Eksperimen	113
7. Lembar Validasi RPP	125
8. Materi Ajar	130
9. LKS Pertemuan 1.....	146
10. LKS Pertemuan 2	149
11. LKS Pertemuan 3	158
12. LKS Pertemuan 4	163
13. Lembar Validasi LKS	165
14. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar.....	167
15. Angket Uji Coba Motivasi Belajar.....	168
16. Lembar Validasi Angket Motivasi Belajar	171
17. Uji Coba Soal Hasil Belajar	173
18. Lembar Validasi Uji Coba Soal Hasil Belajar	180
19. Validitas Uji Coba Tes Hasil Belajar Seni Budaya	182
20. Reabilitas Uji Coba Instrument Hasil Belajar.....	183
21. Daya Beda Uji Coba Tes Hasil Belajar Seni Budaya	184
22. Rekapitulasi Validitas, Reabilitas, Daya Beda, Dan Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba Instrument	185
23. Tabel Prhitungan Analisis Butir Motivasi Belajar Siswa (Butir Pernyataan 1-25).....	186

24. Tabel Prhitungan Analisis Butir Motivasi Belajar Siswa (Butir Pernyataan 26-40)	187
25. Reabilitas Angket Uji Coba Motivasi Belajar Siswa.....	188
26. Skor Angket Motivasi Siswa Kelas Eksperimen.....	189
27. Skor Angket Motivasi Kelas Control	190
28. Nilai Motivasi Kelas Eksperimen.....	191
29. Nilai Motivasi Belajar Tinggi Kelas Eksperimen.....	193
30. Nilai Motivasi Belajar Rendah Kelas Eksperimen.....	194
31. Nilai Motivasi Kelas Control.....	195
32. Nilai Motivasi Tinggi Kelas Control	197
33. Nilai Motivasi Rendah Kelas Control	198
34. Nilai Hasil Belajar Seni Budaya Kelas Eksperimen	199
35. Nilai Hasil Belajar Motivasi Tinggi Kelas Eksperimen.....	201
36. Nilai Hasil Belajar Motivasi Rendah Kelas Eksperimen.....	202
37. Nilai Hasil Belajar Kelas Control	203
38. Nilai Hasil Belajar Motivasi Tinggi Kelas Control	205
39. Nilai Hasil Belajar Motivasi Rendah Kelas Control	206
40. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	207
41. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Kelas Control	208
42. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Motivasi Tinggi Kelas Eksperimen	209
43. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Motivasi Rendah Kelas Eksperimen	210
44. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Motivasi Tinggi Kelas Control	211
45. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Motivai Rendah Kelas Control	212
46. Uji Normalitas Lilliefors	213
47. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen Dan Kelas Control.....	221
48. Uji Hipotesis	223

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran sebagai interaksi antara guru dengan peserta didik untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Dengan kata lain pembelajaran adalah cara yang dipakai untuk mendorong siswa memahami dan mengaplikasikan bahwa interaksi guru dengan siswa haruslah merupakan komponen utama dari proses pembelajaran.

Interaksi memegang peranan penting dalam mentransformasikan materi menjadi kompetensi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itulah guru dituntut harus mampu menciptakan suatu suasana pembelajaran yang membuat siswa aktif dan tidak cepat merasa bosan karena hal itu akan membuat motivasi belajar siswa akan rendah. Mengajarkan materi pelajaran bukan semata persoalan melakukan kewajiban sebagia seorang guru, akan tetapi juga menjadi tanggung jawab bagaimana meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan perubahan pradigma pembelajaran, maka keberhasilan kegiatan belajar mengajar di sekolah tidak hanya ditentukan oleh faktor pendidik/guru, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh keaktifan peserta didik. Namun dalam beberapa penilitian mengungkapkan bahwa pada umumnya proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Peserta didik belajar hanya dengan mendengarkan keterangan-keterangan yang diberikan oleh guru. Guru bercerita didepan kelas dilanjutkan dengan

mengerjakan latihan-latihan soal dan diakhiri dengan pemberian tugas di rumah. Inilah rutinitas keseharian pembelajaran yang diterima oleh peserta didik. Tidak ada kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi yang ada pada masing-masing diri peserta didik yang akhirnya membuat peserta didik menjadi bosan, malas dan tanpa reaksi. Hal ini menjadi salah satu penyebab proses pembelajaran yang masih terpusat pada guru belum memberikan hasil terbaik kepada siswa dalam meningkatkan kompetensinya.

Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien guru dituntut harus mempunyai syarat dan kompetensi untuk dapat melakukan suatu perubahan dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Hal ini menuntut guru untuk lebih kreatif, inovatif, tidak merasa sebagai *teacher center*, menempatkan siswa tidak hanya sebagai objek belajar, tetapi juga sebagai subjek belajar dan pada akhirnya bermuara pada proses pembelajaran yang menyenangkan, bergembira, dan demokratis yang menghargai setiap pendapat sehingga pada akhirnya substansi pembelajaran benar-benar dihayati.

Hasil belajar merupakan realisasi dari potensi-potensi yang dimiliki oleh seorang siswa. Penguasaan hasil belajar seorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan (kognitif), keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik yang dapat dilambangkan dengan nilai-nilai dan angka. Hasil belajar siswa juga merupakan salah satu parameter yang digunakan untuk mengukur tingkat

penguasaan pengetahuan dan keterampilan siswa terhadap mata pelajaran adalah prestasi belajar yang umumnya ditunjukan dalam bentuk nilai.

Untuk membantu terjadinya pembelajaran yang efektif dan efisien, guru dapat menggunakan berbagai media dan sumber belajar sebagai alat dan bahan untuk memperjelas keterangan guru dan menarik perhtaian siswa dalam pembelajaran. Sumber belajar bukan hanya terfokus pada buku teks dan keterangan dari guru, tetapi juga memanfaatjan segala sesuatu sesuai dengan konten materi pembelajaran yang sedang berlangsung. Guru harus membiasakan peserta didik belajar mandiri, membiasakan mereka menggunakan sumber-sumber belajar yang ada di sekolah maupun di masyarakat.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat, membawa dampak dalam segala aspek kehidupan, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Apalagi sekarang ini berkembang teknologi internet yang memberikan kemudahan dan keleluasaan dalam menggali ilmu pengetahuan. Melalui internet, peserta didik dapat mengakses berbagai literatur dan referensi ilmu pengetahuan yang dibutuhkan dengan cepat dan *up to date*. Sehingga dapat menambah wawasan dan pemahaman peserta didik.

Di era global ini, pendidikan sudah tidak bisa dibatasi oleh ruang bahkan tempat dimana peserta didik berada. Kebiasaan mengajar guru dan peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran, tadinya hanya sebatas di dalam kelas, harus diubah. Guru harus mampu memandang bahwa dunia adalah bagian dari sebuah pembelajaran yang harus diketahui, dikuasai dan

dijadikan bahan ajar bagi peserta didiknya. Dengan kemajuan dan kecanggihan teknologi saat ini, maka sudah tidak ada lagi yang menjadi kendala untuk mengetahui sesuatu. Melalui internet juga dapat diakses sumber-sumber informasi tanpa batas dan aktual sengan sangat cepat. Kabar dari belahan dunia manapun bisa dicari dan diketahui dalam hitungan menit bahkan detik.

Berdasarkan observasi awal peneliti di SMA Negeri 4 Sungai Penuh yang dilakukan pada bulan mei 2017 dalam pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 4 Sungai Penuh, sumber belajar yang ada di buku paket tidak mampu mencukupi dan menambah kebutuhan pengetahuan dan wawasan peserta didik tentang materi yang diajarkan, hal ini disebabkan beberapa data yang termuat dalam buku paket tidaklah selalu *up to date*. Misalnya untuk mengapresiasikan suatu karya seni Nusantara maupun Mancanegara, sangat tidak efektif apabila hanya mengandalkan sumber yg ada di dalam buku paket. Akan lebih sangat membantu apabila kesenian pertunjukan tersebut dapat diakses melalui fasilitas internet yang ada di sekolah. Karena seni budaya ini termasuk dalam ilmu pengetahuan yang terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman.

Selain keterbatasan materi pada buku teks, alasan guru memanfaatkan internet sebagai sumber belajar adalah karena hasil belajar siswa SMA Negeri 4 Sungai Penuh pada pembelajaran seni budaya ini masih belum memuaskan, atau belum tuntas secara klasikal. Untuk mata pelajaran seni budaya, SMA Negeri 4 Sungai Penuh ini **menetapkan angka ≥ 75** sebagai KKM (Kriteria

Ketuntasan Minimal) yang harus dicapai oleh setiap siswa. Sedangkan tuntas klasikal adalah 85% dari seluruh siswa yang sudah mencapai ≥ 75 . Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table 1 berikut:

Tabel 1. Siswa yang Tuntas pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Sebelum Pemanfaatan Fasilitas Internet di kelas XI IPS SMA Negeri 4 Sungai Penuh pada semester genap 2015/2016 dan 2016/2017.

No	Tahun Pelajaran	Kelas	Jumlah Siswa (Orang)	KKM	Siswa yang Tuntas (%)	Ketuntasan Klasikal yang diharapkan (%)
1.	2015/2016	XI IPS. 1	32	75	73,71	85
		XI IPS. 2	32		71,43	
		XI IPS. 3	30		72,50	
		XI IPS. 4	31		72,23	
2.	2016/2017	XI IPS. 1	33	75	80,49	
		XI IPS. 2	32		78,45	
		XI IPS. 3	32		80,95	
		XI IPS. 4	32		79,98	

Sumber: Guru Mata Pelajaran Seni Budaya

Berdasarkan Tabel. 1 di atas terlihat bahwa jumlah siswa yang tuntas masih belum mencapai standar ketuntasan secara klasikal. Pada tahun 2015/2016 siswa yang tuntas di kelas XI IPS. 1 hanya 73,71% dari 32 orang siswa, di kelas XI IPS. 2 hanya 71,43% dari 32 orang siswa, di kelas XI IPS. 3 hanya 72,50% dari 30 orang siswa, dan di kelas XI IPS. 4 hanya 72,23% dari 31 orang siswa.

Kemudian pada tahun 2016/2017, terlihat adanya peningkatan dimana siswa yang tuntas di kelas XI IPS. 1 sebanyak 80,49% dari 33 orang siswa, di kelas XI IPS. 2 sebanyak 78,45% dari 32 orang siswa, kelas XI IPS. 3 sebanyak 80,95% dari 32 orang siswa, dan di kelas XI IPS. 4 hanya 79,98%

dari 32 orang siswa. Tetapi peningkatan tersebut belum mencapai ketuntasan klasikan 85%.

Motivasi belajar siswa yang sangat tinggi akan mempengaruhi hasil belajar siswa, oleh karena itu guru harus benar-benar memperhatikan siswa dalam memberikan materi pelajaran. Bagi siswa yang sudah mempunyai motivasi intrinsik biasanya dengan kesadaran sendiri siswa tersebut akan mau belajar. Rasa ingin tahuanya akan lebih banyak terhadap materi pelajaran yang diberikan, sehingga berbagai gangguan yang ada disekitarnya tidak akan mudah memperengaruhinya.

Sebaliknya, bagi siswa yang motivasinya rendah atau bahkan tidak memiliki motivasi belajar dalam dirinya, maka di perlukan motivasi ekstrinsik untuk mendorong siswa tersebut agar mau belajar. Disinilah peran guru mutlak diperlukan untuk bisa memberikan dorongan dan motivasi kepada peserta didik. Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan media dan sumber belajar yang menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Salah satu sumber lain yang menarik dalam proses pembelajaran adalah dengan penggunaan media internet, karena ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, siswa bisa belajar dimana, kapan, dan apa saja sesuai dengan minat dan gaya belajar. Melalui penggunaan media internet, guru berharap siswa akan lebih aktif belajar, dapat berfikir kritis, dapat menambah wawasan dan pengetahuan dan lebih memahami materi yang diajarkan, sehingga pada akhirnya akan dapat meningkatkan hasil

belajar siswa untuk mata pelajaran seni budaya di SMA Negeri 4 Sungai Penuh.

SMA Negeri 4 Sungai Penuh telah dilengkapi oleh fasilitas laboratorium internet dan jaringan Wi-Fi, bisa dimanfaatkan oleh guru-guru dan juga para siswa dalam mendukung proses pembelajaran. Tetapi belum semua guru dan siswa yang telah memanfaatkan fasilitas internet secara optimal. Hal ini disebabkan oleh karena masih kurangnya pemahaman guru dan siswa terhadap pemanfaatan internet sebagai media dan sumber pembelajaran. Fasilitas internet di SMA Negeri 4 Sungai Penuh secara lengkap tergambar dalam tabel berikut ini.

Tabel 2. Fasilitas Laboratorium Komputer dan Internet di SMA Negeri 4 Sungai Penuh tahun 2017.

No.	Fasilitas	Jumlah Komputer	Keterangan
1.	Laboratorium Komputer	20 unit	Fasilitas untuk pembelajaran TIK kelas X
2.	Laboratorium Komputer + Jaringan LAN + Internet + Wi-Fi untuk seluruh area sekolah	20 unit	Fasilitas untuk pembelajaran TIK kelas XI & XII, dan pembelajaran lain yang berbasis TIK serta fasilitas Wi-Fi untuk guru dan siswa yang memakai laptop

Sumber: Pengelola Labor Komputer dan Internet SMA Negeri 4 Sungai Penuh

Berdasarkan Tabel. 2 di atas bisa diketahui bahwa fasilitas internet di SMA Negeri 4 Sungai Penuh sudah relatif memadai, tapi sayangnya belum dimanfaatkan secara optimal untuk menunjang proses pembelajaran. Fasilitas internet lebih banyak dimanfaatkan untuk hiburan oleh siswa maupun guru. Mereka yang mengakses internet kebanyakan mengakses situs-situs hiburan

seperti *facebook* dan *twitter*, juga tidak sedikit yang menggunakannya untuk menonton dan mendownload film, serta untuk *game online* dan situs-situs hiburan lainnya.

Sedangkan untuk perkembangan internet di kota Sungai Penuh itu sendiri sudah cukup memadai dengan hadirnya Telkom Speedy, bahkan fasilitas *Indioehome* dari PT. Telkom untuk koneksi internet. Hadirnya Telkom Speedy dan *Indiehome* membuat warnet (warung internet) bermunculan dimana-mana di kota Sungai Penuh, tumbuh bagai jamur dimusim hujan. Penikmat internet semakin banyak apalagi dengan berkembangnya gaya hidup yang memakai *gadget* seperti *Blackberry*, *Android*, *Galaxy TAB*, dan juga *Ipad* yang menjadikan koneksi internet semakin mudah dan gampang diperoleh. Namun kemudahan dalam akses internet sebagian besar hanya dimanfaatkan untuk hiburan seperti jejaring sosial, *game online*, dan situs-situs lainnya.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan ini, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap mata pelajaran seni budaya pada kelas XI IPS tahun ajaran 2017/2018, untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media internet dalam pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar seni budaya kelas XI IPS SMA Negeri 4 Sungai Penuh.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang dikemukakan, teridentifikasi masalah yang menarik untuk dikaji dalam topik penelitian ini, yaitu:

1. Pembelajaran yang masih *teacher centered*, yang mana guru lebih banyak berperan aktif, sedangkan siswa bersifat pasif.
2. Masih kurangnya pemanfaatan dan pengembangan sumber belajar selain buku paket.
3. Masih rendahnya motivasi belajar siswa.
4. Akses internet yang belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru dan siswa dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif.
5. Hasil belajar siswa yang belum memuaskan, hal ini dilihat dari hasil ketuntasan klasikal semester genap tahun 2016/2017 yang belum mencapai 85%.

Dari masalah yang teridentifikasi ini, terindikasi adanya sesuatu persoalan pada pelaksanaaan pembelajaran Seni Budaya di kelas XI IPS SMA Negeri 4 Sungai Penuh.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan media internet dalam pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar seni budaya di kelas XI IPS SMA Negeri 4 Sungai Penuh.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah hasil belajar seni budaya siswa yang diajarkan dengan menggunakan media internet lebih tinggi dibanding hasil belajar seni budaya siswa yang diajarkan dengan media buku paket di SMA Negeri 4 Sungai Penuh?
2. Apakah hasil belajar seni budaya siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan menggunakan media internet lebih tinggi dibandingkan hasil belajar seni budaya siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan menggunakan media buku paket di SMA Negeri 4 Sungai Penuh?
3. Apakah hasil belajar seni budaya siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dengan menggunakan media internet lebih tinggi dibandingkan hasil belajar seni budaya siswa yang memiliki motivasi belajar rendah menggunakan media buku paket di SMA Negeri 4 Sungai Penuh?
4. Apakah terdapat interaksi antara penggunaan media internet dan motivasi terhadap hasil belajar seni budaya siswa di SMA Negeri 4 Sungai Penuh?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan pokok pembahasan di atas, maka tujuan penulis mengadakan penulisan ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui hasil belajar seni budaya siswa yang diajarkan dengan menggunakan media internet lebih tinggi dibanding hasil belajar seni budaya siswa yang diajarkan dengan media buku paket di SMA Negeri 4 Sungai Penuh

2. Untuk mengetahui hasil belajar seni budaya siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan menggunakan media internet lebih tinggi dibandingkan hasil belajar seni budaya siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan menggunakan media buku paket di SMA Negeri 4 Sungai Penuh.
3. Untuk mengetahui hasil belajar seni budaya siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dengan menggunakan media internet lebih tinggi dibandingkan hasil belajar seni budaya siswa yang memiliki motivasi belajar rendah menggunakan media buku paket di SMA Negeri 4 Sungai Penuh.
4. Untuk mengetahui interaksi antara penggunaan media internet dan motivasi terhadap hasil belajar seni budaya siswa di SMA Negeri 4 Sungai Penuh.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bahan informasi guru bidang studi seni budaya dan keterampilan untuk memperbaiki dan meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar.
2. Kepala sekolah dan guru bidang studi seni budaya di kelas XI IPS SMA Negeri 4 Sungai Penuh supaya bisa lebih memperhatikan motivasi belajar siswa, khususnya mata pelajaran seni budaya agar didapatkan hasil belajar yang lebih baik.

3. Untuk menambah referensi guna mengungkapkan hal-hal terkait, tetapi tidak termuat dalam penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti laksanakan pada kelas XI IPS SMA Negeri 4 Sungai Penuh pada semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018, diperoleh beberapa kesimpulan yang merupakan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah. Selain itu, dalam kesimpulan ini dapat diungkapkan pula beberapa hasil yang ditemukan dalam penelitian.

1. Hasil belajar Seni Budaya siswa yang menggunakan media internet dalam pembelajaran lebih tinggi daripada hasil belajar Seni Budaya siswa yang diajar dengan media buku cetak. Dengan nilai rata-rata untuk kelas eksperimen yang menggunakan media internet 82 dan kelas kontrol yang menggunakan media buku cetak 78.
2. Hasil belajar Seni Budaya siswa yang menggunakan media internet dalam pembelajaran yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih tinggi yaitu 87 dibandingkan dengan hasil belajar Seni Budaya siswa yang diajar dengan menggunakan media buku cetak yang memiliki motivasi tinggi yaitu 82.
3. Hasil belajar Seni Budaya siswa yang menggunakan media internet dalam pembelajaran yang memiliki motivasi belajar rendah yaitu 77 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar Seni Budaya siswa yang diajar dengan menggunakan media buku cetak yang memiliki motivasi belajar rendah yaitu 74.
4. Tidak terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis ini, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media internet dalam pembelajaran cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar seni budaya siswa.

B. Implikasi

Pembelajaran dengan menggunakan Media Internet dalam mata pelajaran Seni Budaya memberi hasil yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan menggunakan dengan menggunakan Media buku cetak yang bersifat Konvensional pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 4 Sungai Penuh. Pada dasarnya penelitian ini berimplikasi positif. Baik kepada guru, pihak sekolah maupun siswa dalam upaya peningkatan hasil belajar dan kualitas pembelajaran Seni Budaya. Selain itu dapat juga sebagai pendorong bagi guru mata pelajaran Seni Budaya di SMA Negeri 4 Sungai Penuh untuk memanfaatkan media Internet untuk menunjang proses pembelajaran.

Penggunaan media Internet dalam pembelajaran yang diterapkan melalui proses pembelajaran Seni Budaya cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama bagi siswa yang memiliki minat belajar rendah. Penggunaan media internet dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan penguasaan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran Seni Budaya dikarenakan lebih lengkap dan lebih luas informasi yang menyangkut materi pembelajaran yang disediakan oleh berbagai situs di Internet.

Dengan demikian, dari penelitian ini ditemukan bahwa hasil belajar siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan rendah menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini menunjukan bahwa penggunaan media internet dapat

mempengaruhi minat belajar siswa baik yang memiliki minat belajar tinggi maupun rendah yang ditunjukan dengan peningkatan hasil belajar.

Berdasaran hasil temuan dalam penelitian ini dapat memberikan masukan kepada guru, terutama guru Seni Budaya, bahwa penggunaan media internet guru dapat menghadirkan proses pembelajaran yang kreativ dan inovatif, sehingga siswa terdorong untuk aktif dan muncul rasa ingin tahu yang lebih jauh lagi untuk materi yang diberikan oleh guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dari temuan yang diperoleh dalam penelitian dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Guru SMA Negeri 4 Sungai Penuh

Menggunakan media internet sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran di SMA Negeri 4 Sungai Penuh.

2. Guru Seni Budaya SMA Negeri 4 Sungai Penuh

Penggunaan media internet dalam pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti dapat menjadi salah satu alternatif penggunaan media pembelajaran di kelas untuk meningkatkan hasil belajar Seni Budaya siswa oleh guru Seni Budaya SMA Negeri 4 Sungai Penuh dan hasil penelitian ini dapat berguna untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan yang telah dicapai dalam pembelajaran Seni Budaya tersebut.

3. Kepala Sekolah

Disarankan agar hasil penelitian ini dijadikan sebagai rujukan dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus Irianto. 2009. *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana.
- Aunurrahman. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Bandung : Alfabeta
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- dinyati , Mudjono. 2009. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM (pembelajaran, Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan)*. Jakarta : Bumi Aksara
- Fitri Anita. 2009. *Pengaruh Iklim dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Program IPS di SMA/MA Negeri Kota Pekanbaru*. Tesis. Universitas Negeri Padang
- Hamalik, Oemar. 1985. *Cara Belajar yang Efisien*. Yogyakarta: Liberty.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 2003. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Hamalik, Oemar. 2009. Proses Belajar Mengajar. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Hermawati, Sri D. A. 2009. *Seni Budaya*. Jakarta:Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Iskandar. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Mukhtar dan Iskandar. 2010. *Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Sadirman AM. 2011. *Intraksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Kencana Prenada Media Group
- Sanjaya, Wina. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabet