



**PENGARUH INTERNET DAN MOTIVASI BELAJAR  
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V  
SDN GUGUS DEWI KUNTHI  
KECAMATAN GUNUNGPATI KOTA SEMARANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan**

**Oleh  
Novi Indriyani  
1401415405**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2019**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengaruh Internet dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Gugus Dewi Kunthi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang” karya,

nama : Novi Indriyani

NIM : 1401415405

program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP Unnes

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Skripsi

Mengetahui,

Semarang, 15 Mei 2019

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Pembimbing,



Dr. Isa Ansori, M.Pd.

NIP 196008201987031003

Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd.

NIP 197903282005011001

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengaruh Internet dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Gugus Dewi Kunthi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang” karya,

nama : Novi Indriyani  
NIM : 1401415405  
program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP Unnes

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Jumat, tanggal 24 Mei 2019.

Semarang, 18 Juni 2019

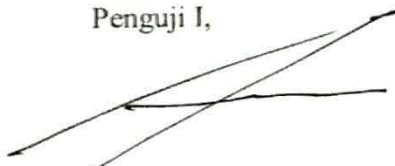
Panitia Ujian

  
Ketua  
Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.  
NIP 195908211984031001


Sekretaris,

  
Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.  
NIP 197701262008121003


Penguji I,

  
Drs. Sutaryono, M.Pd.  
NIP 195708251983031015

Penguji II,

  
Dr. Deasylina da Ary, S.Pd., M.Sn.  
NIP 198102232008122001

Penguji III

  
Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd.  
NIP 197903282005011001

**SURAT PERNYATAAN  
PENGUNAAN REFERENSI DAN SITASI  
DALAM PENULISAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

nama : Novi Indriyani

NIM : 1401415405

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Internet dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Guugus Dewi Kunthi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang”.

1. Telah memenuhi pasal 5 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas Akhir, Skripsi/Proyek akhir, Tesis, dan Disertasi yang disusun wajib merujuk pada jurnal ilmiah dengan jumlah minimal 5 artikel dari jurnal internasional, 10 artikel dari jurnal nasional terakreditasi, dan 20 artikel dari jurnal nasional.
2. Telah memenuhi pasal 6 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas Akhir, Skripsi/Proyek akhir, Tesis, dan Disertasi harus terdapat sitasi (mengutip) karya ilmiah dosen UNNES minimal 10 sitasi dari karya ilmiah dosen/jurnal UNNES.

Atas pernyataan ini **Saya secara pribadi** siap menanggung resiko/ sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap ketentuan Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang.



Semarang, Mei 2019  
Yang membuat pernyataan,

Novi Indriyani  
NIM 1401415405

## PERNYATAAN KEASLIAN

Penelitian yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Novi Indriyani

NIM : 1401415405

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu  
Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

Judul : Pengaruh Internet dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi  
Belajar Siswa Kelas V SDN Gugus Dewi Kunthi  
Kecamatan Gunungpati Kota Semarang

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri,  
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.  
Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau  
dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Mei 2019

Peneliti



Novi Indriyani  
NIM 1401415405

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

Internet ibarat dua mata pisau yang berbeda, meskipun memberikan banyak manfaat terlebih bagi dunia pendidikan, di sisi lain juga memberikan dampak negatif, bijaklah dalam menggunakannya (Roro Dyah)

Motivasi adalah sesuatu yang membuat seseorang mulai melangkah; kebiasaan adalah sesuatu yang membuat seseorang tetap melangkah (Tung Dasem Waringin).

Pembelajaran tidak dicapai secara kebetulan, tapi harus dicari dengan semangat ketekunan (Abigail Adams)

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada,

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Suharyanto dan Ibu Siti Rusiyah,
2. Kakak tersayang Redi Hermawan, Mustainatur Rosidah, dan Uliv Zumron
3. Almamaterku, Jurusan PGSD Universitas Negeri Semarang.

## ABSTRAK

Indriyani, Novi. 2019. *Pengaruh Internet dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Gugus Dewi Kunthi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang*, Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd.

Era sekarang internet merupakan media yang sangat membantu dalam kehidupan sehari-hari. Namun, internet juga dapat membuat anak malas dalam belajar jika digunakan dengan kurang bijak. Penggunaan internet yang kurang tepat ini bisa mengakibatkan motivasi belajar anak menjadi menurun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh internet dan motivasi belajar siswa kelas V SDN Gugus Dewi Kunthi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang, serta seberapa besar kontribusi internet dan motivasi belajar terhadap perubahan prestasi belajar siswa kelas V SDN Gugus Dewi Kunthi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Populasi penelitian yaitu siswa kelas V SDN Gugus Dewi Kunthi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang yang berjumlah 186 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik pengambilan sampel *nonprobability sampling* dengan teknik sampling kuota dengan jumlah 127 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, dokumentasi dan wawancara. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas, uji linieritas dan uji multikolinieritas. Uji hipotesis meliputi analisis korelasi sederhana, analisis korelasi ganda, regresi linier sederhana, regresi linier ganda dan koefisien determinan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, hasil analisis korelasi sederhana dapat dilihat pada nilai *Pearson Correlation*, untuk internet dengan prestasi belajar siswa sebesar 0,487 dengan nilai signifikansi 0,000, untuk motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa sebesar 0,490 dengan nilai signifikansi 0,000. Karena nilai korelasi tersebut pada interval 0,40 – 0,599 dan nilai signifikansi > 0,05, maka pengaruh variabel tersebut masuk kategori sedang dan ada pengaruh yang signifikan. Sedangkan hasil analisis regresi linier ganda menunjukkan nilai korelasi sebesar 0,579 dengan nilai signifikansi 0,000, karena nilai korelasi tersebut pada interval 0,40 – 0,599 dan nilai signifikansi > 0,05, maka pengaruh internet dan motivasi belajar secara bersama-sama masuk kategori sedang dan ada pengaruh yang signifikan. Hasil koefisien determinasi internet dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa sebesar  $R^2 = 0,302$ .

Simpulan dari penelitian ini adalah ada pengaruh internet dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas V SDN Gugus Dewi Kunthi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang dengan besar kontribusi 30,2%.

**Kata Kunci:** Internet, Motivasi Belajar, Prestasi Belajar Siswa.

## **PRAKATA**

Alhamdulillah rabbil'alamini atas segala nikmat, karunia serta kekuatan yang telah diberikan Allah Subhanahuwata'ala, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana pendidikan dari Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, dengan judul "Pengaruh Internet dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Gugus Dewi Kunthi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang". Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing, yang telah sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan nasehat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;
5. Drs. Sutaryono, M.Pd., Penguji 1 yang telah memberi saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik;
6. Dr. Deasylina Da Ary. S.Pd., M.Sn., Penguji 2 yang telah memberi saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik;
7. Kepala SDN Sekaran 01, SDN Sekaran 02, SDN Patemon 01, SDN Patemon 02, SDN Mangunsari 01, SDN Kalisegoro, SDN Ngijo 01, dan SDN Ngijo 02, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian;
8. Guru Kelas V SDN Sekaran 01, SDN Sekaran 02, SDN Patemon 01, SDN Patemon 02, SDN Mangunsari 01, SDN Kalisegoro, SDN Ngijo 01, dan SDN Ngijo 02, yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian;



9. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan masukan dalam penyusunan skripsi.

Demikian yang dapat peneliti sampaikan, semoga semua bantuan dan bimbingan yang telah diberikan mendapatkan balasan pahala dari Allah Subhanahuwata'ala. Harapan peneliti, semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Semarang, 15 Mei 2019



Novi Indriyani  
1401415405

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN PENGGUNAAN REFERENSI DAN SITASI..</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	14
1.3 Pembatasan Masalah .....	14
1.4 Rumusan Masalah.....	15
1.5 Tujuan Penelitian .....	15
1.6 Manfaat Penelitian .....	16
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	16
1.6.2 Manfaat Praktis .....	16
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>18</b>
2.1 Kajian Teoritis .....	18
2.1.1 Pendidikan.....	18
2.1.2 Hakikat Belajar dan Pembelajaran.....	21
2.1.3 Internet .....	29
2.1.4 Motivasi Belajar.....	55
2.1.5 Hakikat Prestasi Belajar .....	68

2.1.6	Peran Guru dalam Pembelajaran .....	71
2.1.7	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar .....	77
2.1.8	Taksonomi Bloom .....	79
2.1.9	Pengaruh Internet terhadap Prestasi Belajar .....	81
2.1.10	Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar .....	83
2.1.11	Pengaruh Internet dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar.....	84
2.2	Kajian Empiris .....	84
2.3	Kerangka Berpikir.....	91
2.4	Hipotesis Penelitian .....	93
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>94</b>
3.1	Desain Penelitian .....	94
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	96
3.3	Populasi dan Sampel.....	96
3.3.1	Populasi.....	96
3.3.2	Sampel.....	97
3.4	Variabel Penelitian.....	100
3.5	Definisi Operasional Variabel.....	101
3.5.1	Internet ( $X_1$ ) .....	101
3.5.2	Motivasi Belajar ( $X_2$ ).....	102
3.5.3	Prestasi Belajar ( $Y$ ) .....	102
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	103
3.6.1	Teknik Pengumpulan Data.....	103
3.6.2	Instrumen Pengumpulan Data.....	106
3.7	Uji Validitas dan Reliabilitas .....	111
3.7.1	Uji Validitas .....	111
3.7.2	Uji Reliabilitas .....	113
3.8	Teknik Analisis Data.....	115
3.8.1	Analisis Statistik Deskriptif .....	115
3.8.2	Uji Prasyarat.....	117
3.8.3	Teknik Analisis Data.....	121

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>127</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	127
4.1.1 Hasil Analisis Statistik Deskriptif.....	127
4.1.2 Hasil Uji Prasyarat Analisis .....	143
4.1.3 Hasil Uji Hipotesis .....	147
4.1.4 Uji Koefisien Determinasi .....	154
4.2 Pembahasan.....	155
4.2.1 Maknaan Temuan .....	155
4.2.2 Pengaruh Internet terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Gugus Dewi Kunthi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.....	156
4.2.3 Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Gugus Dewi Kunthi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.....	160
4.2.4 Pengaruh Internet dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Gugus Dewi Kunthi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang .....	163
4.3 Implikasi Penelitian .....	166
4.3.1 Implikasi Teoritis .....	167
4.3.2 Implikasi Praktis .....	167
4.3.3 Implikasi Pedagogis .....	168
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>169</b>
5.1 Simpulan .....	169
5.2 Saran .....	170
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>172</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>180</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Responden Uji Coba Penelitian.....	181
Lampiran 2 Tabel Kisi-Kisi Instumen Internet .....	182
lampiran 3 Tabel Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar .....	184
Lampiran 4 Instrumen Uji Coba Angket.....	186
Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen Penelitian .....	192
Lampiran 6 Surat Keterangan Validator .....	198
Lampiran 7 Hasil Uji Coba Instrumen .....	200
Lampiran 8 Pelaksanaan Uji Coba Instrumen Internet .....	209
Lampiran 9 Pelaksanaan Uji Coba Instrumen Motivasi Belajar.....	212
Lampiran 10 Responden Penelitian .....	215
Lampiran 11 Instrumen Penelitian.....	219
Lampiran 12 Pelaksanaan Instrumen Internet.....	224
Lampiran 13 Pelaksanaan Instrumen Motivasi Belajar .....	226
Lampiran 14 Hasil Wawancara.....	228
Lampiran 15 Distribusi Skor Instrumen Instrumen Internet.....	232
Lampiran 16 Distribusi Skor Instrumen Motivasi Belajar.....	238
Lampiran 17 Tabel R .....	244
Lampiran 18 Tabel T .....	246
Lampiran 19 Tabel F .....	248
Lampiran 20 Hasil Belajar Siswa.....	250
Lampiran 21 Surat Izin UPTD Pendidikan Kecamatan Tugu.....	260
Lampiran 22 Surat Keterangan Penelitian SD .....	261
Lampiran 23 Data Kepemilikan HP Android .....	268
Lampiran 24 Dokumentasi Penelitian.....	274

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Taksonomi Bloom .....	80
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir .....	92
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	95
Gambar 4.2 Diagram Kategori Internet .....	130
Gambar 4.4 Diagram Kategori Motivasi Belajar .....	136
Gambar 4.6 Diagram Kategori Prestasi Belajar .....	143

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Populasi Siswa Kelas V SDN Dewi Kunthi .....	96
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	100
Tabel 3.3 Pedoman Pemberian Skor .....	107
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Internet .....	108
Tabel 3.5 Kisi-kisi Motivasi Belajar .....	110
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket.....	113
Tabel 3.7 Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen .....	114
Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Angket Internet.....	114
Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar .....	115
Tabel 3.10 Kategori Nilai Variabel Internet .....	116
Tabel 3.11 Kategori Nilai Variabel Motivasi Belajar .....	117
Tabel 3.12 Interpretasi Koefisien Korelasi .....	123
Tabel 4.1 <i>Output</i> SPSS Statistik Deskriptif Internet.....	128
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Internet.....	129
Tabel 4.3 Distribusi Indikator Pengawasan Orang Tua Ketika Menggunakan Internet .....	130
Tabel 4.4 Distribusi Indikator Lama Waktu Menggunakan Internet .....	131
Tabel 4.5 Distribusi Indikator Dampak Penggunaan Internet Sebagai Hiburan.....	132
Tabel 4.6 Distribusi Indikator Media yang Digunakan Media untuk Mengakses Internet untuk Hiburan .....	133
Tabel 4.7 Distribusi Indikator Perasaan Ketika tidak ada Internet untuk Hiburan.....	133
Tabel 4.8 <i>Output</i> SPSS Statistik Deskriptif Motivasi Belajar .....	135
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar .....	136
Tabel 4.10 Distribusi Indikator Minat.....	137
Tabel 4.11 Distribusi Indikator Terdapatnya Dorongan dan Kebutuhan Belajar .....	138
Tabel 4.12 Distribusi Indikator Terdapatnya Harapan dan Cita-Cita Pada Masa Depan.....	139

Tabel 4.13	Distribusi Indikator Terdapatnya Penghargaan Ketika Belajar ....	139
Tabel 4.14	Distribusi Indikator Kondisi Lingkungan di Sekitar Siswa .....	140
Tabel 4.15	<i>Output</i> SPSS Statistik Deskriptif Prestasi Belajar .....	141
Tabel 4.16	Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar .....	142
Tabel 4.17	Output SPSS Uji Normalitas Data .....	144
Tabel 4.18	Hasil Uji Linieritas.....	145
Tabel 4.19	Hasil Uji Multikolinieritas .....	146
Tabel 4.20	Hasil Analisis Korelasi Sederhana Internet dengan Prestasi Belajar serta Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar.....	147
Tabel 4.21	Hasil Analisis Korelasi Ganda Internet dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar .....	149
Tabel 4.22	Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana Variabel Internet dan Prestasi Belajar .....	150
Tabel 4.23	Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana Variabel Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar.....	152
Tabel 4.24	Hasil Analisis Regresi Linier Ganda Variabel Internet dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar.....	153
Tabel 4.25	Hasil Koefisien Determinasi Variabel X terhadap Variabel Y .....	155



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bidang pendidikan dijadikan patokan dari kemajuan dan perkembangan suatu bangsa. Tanpa adanya kesadaran dari manusia tentang pentingnya sebuah pendidikan maka kemajuan tersebut takkan berjalan. Fungsi dari pendidikan yaitu membentuk watak dan kepribadian yang bermartabat dalam mengembangkan kehidupan bangsa.

Pendidikan merupakan aspek penting dalam mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang berkualitas. Sama halnya dengan yang tertuang di Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Ayat 1 Pasal I Tahun 2003 Nomor 20, Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1, yang menerangkan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan dan membekali siswa agar menjadi warga negara yang berkarakter dan konsisten terhadap kehidupan bermasyarakat berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Kurikulum merupakan patokan dalam berlangsungnya pendidikan dan proses pembelajaran yang ada di sekolah. Di dalam kurikulum dijelaskan elemen-

elemen yang dapat dipergunakan untuk pencapaian tujuan secara optimal dalam belajar seperti materi atau bahan belajar, strategi, isi dan tujuan. Sejak tahun ajaran 2013/2014 kurikulum yang diterapkan di Sekolah Dasar disebut dengan Kurikulum 2013.

Dalam pendidikan dapat dibedakan menjadi 3 jalur, satu diantaranya adalah pendidikan dengan jalur formal. Pendidikan tingkat dasar, menengah, serta jenjang pendidikan tinggi merupakan contoh dari pendidikan jalur formal. Satu diantara pendidikan tingkat dasar adalah SD atau MI. Telah dijelaskan dalam Permendiknas pada Tahun 2006 Nomor 22 mengenai Standar Isi bahwa di tingkat SD/MI terdiri dari 8 muatan pembelajaran meliputi PPKn, bahasa Indonesia, matematika, IPA, agama, IPS, pendidikan olahraga, serta seni budaya dan keterampilan atau saat ini disebut dengan SBdP.

Dalam pelaksanaan pendidikan, terdapat berbagai komponen yang memiliki peran masing-masing. Adapun komponen tersebut antara lain yaitu guru, lingkungan pendidikan dan berbagai komponen lain yang berperan dalam pendidikan. Komponen pendidikan berperan sebagai subjek pendidikan, merekalah yang bertugas mengantarkan objek pendidikan yaitu siswa dalam mencapai pengembangan dirinya.

Pembelajaran adalah hal penting dalam proses pendidikan, seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20, yang menjelaskan bahwa sumber daya pendidikan ialah segala sesuatu yang digunakan dalam penyelenggaraan pendidikan yang meliputi tenaga kependidikan, masyarakat, dana, sarana, dan prasarana. Dari pengertian tersebut, dapat dipahami

bahwa sumber daya pendidikan merupakan bagian penting yang harus ada dalam proses pendidikan guna tercapainya tujuan pendidikan.

Satu diantara sumber daya pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yakni sarana pendidikan. Sarana pendidikan menurut Ketentuan Umum Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2007 adalah perlengkapan pembelajaran yang dapat dipindah-pindah. Macam-macam sarana pendidikan antara lain gedung, ruang kelas, meja, kursi serta alat-alat media pembelajaran lainnya. Dari penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa sarana pendidikan merupakan segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dan bahan untuk mencapai maksud dan tujuan dari suatu proses pembelajaran.

Contoh dari sarana pendidikan adalah media pembelajaran. Media digunakan untuk mempermudah komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Sebagai alat bantu, media berfungsi untuk meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran akan membangkitkan motivasi belajar siswa. Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini mendorong upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar melalui media belajar yang sudah dibuat dan diciptakan.

Pemanfaatan internet ialah salah satu cara untuk menerapkan media pembelajaran di sekolah. Guru dan siswa dapat terbantu dengan adanya internet sebagai media pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, internet sangat bermanfaat dimana siswa dapat melengkapi ilmu pengetahuan dan menambah wawasannya. Saat ini internet menjadi suatu kebutuhan dalam pembelajaran, karena di internet

menyediakan berbagai informasi yang dibutuhkan oleh semua orang (Sudarmanto & Sunarso, 2017).

Sejalan dengan itu, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, menjelaskan perihal mendapatkan informasi melalui pemanfaatan dan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bertujuan dalam rangka memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa serta memberikan rasa aman, keadilan dan kepastian hukum bagi pengguna dan Penyelenggara Sistem Elektronik. Dengan adanya hal ini, internet digunakan untuk memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa, karena dengan memanfaatkan layanan internet secara bijak dan positif mampu memberikan berbagai sumber informasi yang dibutuhkan dalam dunia pendidikan seperti halnya materi pelajaran dan lain sebagainya.

Perkembangan IPTEK mengalami kemajuan yang sangat pesat, sehingga untuk menempatkan sejauh mana bangsa tersebut maju didasarkan pada seberapa jauh bangsa tersebut menguasai IPTEK. Bangsa Indonesia adalah satu diantara bangsa lain yang ikut dalam kemajuan penguasaan media informasi dan teknologi (Ameliola & Nugraha, 2013).

Seiring dengan perkembangan IPTEK tersebut, tentunya berdampak pada peranan guru sebagai penyampai informasi. Era globalisasi seperti sekarang, sumber belajar bagi siswa tidaklah hanya sosok figur seorang guru saja. Siswa bisa memperoleh berbagai informasi dan pengetahuan baru dari berbagai sumber terutama internet.

Pesatnya perkembangan internet saat ini ditandai dengan meningkatnya jumlah pertumbuhan pengguna internet yang ada di Indonesia. Hasil sebuah survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017 menjelaskan bahwa penetrasi pengguna internet sebesar 143 juta jiwa atau setara 54,68% dari total populasi penduduk Indonesia yaitu 262 juta orang. Dimana usia yang tergolong pelajar yaitu 13-18 tahun menyumbang sebanyak 16,68% dari pengguna internet. Menurut prediksi APJII pengguna internet sampai akhir tahun 2018 akan naik menjadi 60% dari total populasi penduduk Indonesia.

Perkembangan teknologi *handphone* yang semakin canggih juga diikuti dengan makin mudahnya seseorang mengakses informasi, baik berita, hiburan, media sosial maupun lainnya. Seseorang memanfaatkan jaringan yang saling terhubung antara satu perangkat dengan perangkat lain untuk melakukan aktifitas komunikasi dengan menggunakan internet.

Adiarsi, Stellarosa & Silaban (2015) menjelaskan bahwa begitu mudahnya mengakses internet saat ini menggunakan *handphone* menjadikan orang kecanduan dalam mengaksesnya sehingga mengakibatkan tidak bisa mengontrol waktu dengan baik. Penting adanya edukasi yang tepat dalam pengaksesan internet agar pengguna bisa menggunakan internet untuk hal-hal yang positif misalnya menjadikan internet sebagai literasi media.

Tidak dapat dipungkiri di samping banyaknya manfaat positif dari penggunaan internet juga terdapat dampak negatifnya. Seperti halnya *smarthpone* saat ini tidak dapat lepas dari kehidupan kita, dari awal bangun tidur hingga akhir

menjelang tidur benda yang dicari adalah *handphone*. Adapun kebiasaan sebagian orang ketika membuka *handphone* digunakan untuk membuka sosial media, *searching* artikel di browser, memainkan *game*, dan menonton video di *youtube*.

Selain dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan internet, terdapat pula berbagai manfaat yang diperoleh dari internet. Satu di antara manfaat internet tersebut yaitu memudahkan pengguna dalam mencari informasi dari suatu hal. Sejalan dengan penelitian Desriana, dkk (2018) mengemukakan berdasarkan perbandingan nilai rata-rata tes hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis lingkungan dengan media internet menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media internet memiliki nilai rata-rata sebesar 84,94 dengan standar deviasi 9,50. Sedangkan kelas yang menggunakan media berbasis lingkungan memiliki nilai rata-rata sebesar 80,86 dengan standar deviasi 8,68. Ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas yang menggunakan media internet lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media lingkungan.

Seperti penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Adiarsi, Stellarosa dan Silaban (2015) tentang penggunaan internet dengan hasil penelitian yang menjelaskan bahwa penggunaan internet melalui *smartphone* yang dilakukan lebih dari 5 jam per hari oleh sebagian besar responden yaitu untuk *chatting* dan *medsos*. Sedangkan penggunaan internet dengan maksimal akses 4 jam per hari juga memiliki kesamaan pada apa yang diakses di internet. Namun, tidak setiap saat para informan menggunakan *smartphone* untuk mengakses sosial media dan pesan instan. Bagi para informan ini *smartphone* lebih dilihat pada kegunaannya

untuk selfie. Selain itu, informan yang rata-rata menggunakan internet di bawah 5 jam per hari umumnya sudah sibuk dengan pekerjaannya sehingga tidak terlalu intens menggunakan media internet baik melalui *smartphone* maupun komputer.

Jadi, internet bisa dijadikan sebagai sumber dan media belajar untuk memperoleh berbagai informasi. Informasi tersebut tentunya berkaitan dengan ilmu pengetahuan dalam pelajaran, sehingga hal tersebut dapat memberikan dampak positif pada prestasi belajar siswa. Lain daripada itu, internet juga bisa memberikan dampak negatif kepada siswa manakala hanya digunakan untuk hiburan saja seperti *game*, *youtube*, media sosial dan lain sebagainya. Penggunaan internet untuk hiburan tanpa adanya pengawasan dari orang tua akan berdampak buruk bagi nilai akademik atau tingkat prestasi mereka.

Tu'u (2008:75) prestasi adalah sebuah hasil yang diperoleh seseorang dari suatu kegiatan atau tugas yang telah dilaksanakannya. Sedangkan prestasi belajar merupakan hasil belajar yang diberikan oleh guru kepada siswa dari suatu proses pembelajaran yang telah dilakukan di sekolah. Hasil belajar yang dimaksudkan yaitu bersifat kognitif dan lazimnya ditunjukkan dengan angka maupun nilai tes.

Menurut Walisman (dalam Susanto, 2013: 12) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dibedakan menjadi dua golongan, yaitu faktor internal (yang ada pada diri organisme itu sendiri), dan faktor eksternal (yang ada di luar diri individu).

Faktor yang termasuk internal yaitu kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan

kesehatan. Sedangkan yang termasuk faktor eksternal adalah keluarga, sekolah dan masyarakat.

Satu di antara faktor internal tersebut adalah motivasi belajar. Menurut Rahmadi & Mustafidah (2014: 20) menjelaskan bahwa, motivasi memiliki peranan yang sangat penting bagi siswa karena dengan adanya motivasi yang tinggi maka peluang untuk mendapatkan prestasi belajar yang baik akan semakin mudah. Adanya motivasi yang baik, juga dapat meraih prestasi non akademik yang baik. Oleh sebab itu, motivasi belajar pada siswa harus selalu ditingkatkan agar siswa bisa mendapatkan prestasi yang baik.

Menurut Koeswara dalam Dimiyati dan Mudjiono (2013: 80) siswa belajar karena dorongan oleh kekuatan mentalnya. Besarnya kekuatan mental dalam diri seseorang, dapat mendorong, menggerakkan, mengarahkan sikap dan perilakunya untuk giat dalam belajar. Besarnya kekuatan mental itu disebut sebagai motivasi belajar.

Sedangkan menurut Uno (2015: 23) memaparkan jika adanya dorongan intrinsik dan ekstrinsik dalam diri siswa akan menimbulkan motivasi belajar sehingga ia akan melakukan tindakan yang menjadikannya lebih baik, giat dan semangat untuk menjalani aktifitas belajarnya.

Motivasi dipacu oleh faktor ekstrinsik, namun secara umum motivasi tumbuh di dalam diri individu. Motivasi merupakan serangkaian usaha yang ada di dalam diri personal siswa, yang menjadikannya melakukan aktivitas belajar secara baik demi mencapai optimalisasi dari tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Sardiman, 2016: 75).



Berdasarkan pengertian di atas, dipahami jika motivasi belajar adalah keinginan kuat yang berasal dari dalam diri individu/ intern sehingga menjadikan seseorang melakukan aktivitas belajar dengan baik untuk mencapai optimalisasi dari tujuan pembelajaran yang ditentukan. Oleh sebab itu, motivasi belajar harus ditingkatkan agar prestasi belajar dapat tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas V yang ada di SDN Gugus Dewi Kunthi Gunungpati Semarang mengatakan bahwa teknologi selalu berkembang dan mengalami kemajuan yang sangat pesat sehingga memudahkan manusia untuk beraktifitas, salah satu contoh kemajuan teknologi yang paling terlihat yaitu berkembangnya internet. Internet sangat mempengaruhi beberapa aspek kehidupan manusia, satu di antaranya yaitu bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, internet sangat berdampak pada siswa. Dampak tersebut pastinya berupa dampak positif dan negatif. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, terdapat media atau sarana baru di bidang pendidikan yang diharapkan dapat mempermudah guru dan siswa untuk mengakses informasi yang mereka butuhkan. Telah banyak aplikasi pendidikan di internet yang dapat digunakan siswa untuk mencari informasi dan pengetahuan baru di luar penjelasan guru di sekolah. Dengan adanya perkembangan teknologi terutama internet, guru maupun siswa dapat mengakses materi di manapun mereka berada. Namun sebagian anak dalam menggunakan internet terkadang tidak hanya untuk mencari materi maupun menyelesaikan pekerjaan rumah yang telah diberikan oleh guru saja, melainkan pula dimanfaatkan untuk membuka situs yang menarik perhatian mereka seperti sosial media, *game*, *youtube* dan sebagainya.

Adanya hal tersebut dapat menyebabkan motivasi dan prestasi belajar siswa dapat menurun.

Berdasarkan dokumentasi prestasi belajar Penilaian Tengah Semester I ajaran 2018/2019 saat prapenelitian di kelas V SD Negeri Gugus Dewi Kunthi Gunungpati Semarang belum optimal. Dengan nilai batas tuntas yang telah ditentukan oleh setiap SD, dari jumlah total 82 siswa menunjukkan bahwa terdapat 30 siswa (37%) yang tidak tuntas pada muatan Bahasa Indonesia, 46 siswa (56%) yang tidak tuntas pada muatan Matematika, 34 siswa (41%) yang tidak tuntas pada muatan IPA, 39 siswa (46%) tidak tuntas pada muatan PPKn, 31 siswa (37,8%) tidak tuntas pada muatan IPS, 26 siswa (31,7%) tidak tuntas pada muatan penjasorkes dan siswa (51,22%) tidak tuntas dalam mata pembelajaran bahasa jawa.

Hasil wawancara tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Al-Hariri dan Al-Hattami (2017: 84) dengan hasil penelitiannya, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan signifikan antara penggunaan teknologi dan prestasi belajar dengan perolehan nilai  $r$  sebesar 0,421 lebih besar daripada nilai signifikansi yaitu 0,05. Penelitian ini telah menunjukkan bahwa banyak siswa yang mengandalkan teknologi untuk kebutuhan akademik mereka sehingga penelitian masa depan harus terus memantau penggunaan dan sikap siswa terhadap teknologi. Penelitian selanjutnya diperlukan untuk mengatasi bagaimana menggunakan teknologi dapat berkontribusi pada retensi jangka panjang pengetahuan dan perolehan keterampilan seperti komunikasi interpersonal,

psikomotor (keterampilan yang memerlukan keterlibatan baik kemampuan mental dan fisik), dan keterampilan kognitif dalam program yang berbeda.

Di era globalisasi ini, manusia bergantung pada teknologi, seperti halnya pendidikan saat ini. Penelitian yang dilakukan oleh Zin, Sakat, Ahmad, dan Bhari (2013: 354) dengan penelitian tentang hubungan teknologi dan pendidikan, menyatakan bahwa teknologi ini penting bagi mereka yang terlibat dalam pendidikan untuk mengelola informasi bervariasi efisien. Penggunaan teknologi secara ekstensif akan membentuk suatu sistem interaktif bagi siswa, menandakan pentingnya multimedia dalam pendidikan. Selain memberikan pengetahuan, bisa juga menginspirasi kreativitas yang mengarah pada penciptaan pengetahuan baru. Namun, harus dipahami bahwa keberadaan sistem multimedia yang canggih tidak akan memberikan manfaat jika tidak digunakan sesuai dengan metode penyampaian pesan yang tepat kepada mereka yang mengeksplorasi dengan menggunakan perangkat lunak.

Beberapa hasil penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya menjadi inspirasi dilakukannya penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hamdu dan Agustina (Vol. 12 No. 1 Tahun 2014) menyebutkan bahwa berdasarkan pengolahan dan analisis data menunjukkan sebesar 0,693 artinya motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa memiliki pengaruh yang signifikan, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPA". Menunjukkan interpretasi tingkat reliabilitas tinggi besarnya pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Tarumanagara Tawang Tasikmalaya Adalah sebesar 48,1%.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Sundari (2017) menyebutkan jika terdapat keterkaitan kuat dari perhatian orang tua dan motivasi dengan prestasi bahasa Indonesia kelas III SD Gugus Melati dengan  $r_{hitung}$  0,856 lebih banyak dari  $r_{tabel}$  dengan nilai 0,320.

Serupa juga dengan penelitian Gustiana (2018) yang menyebutkan jika ada hubungan antara persepsi siswa tentang kemampuan guru dalam mengelola kelas dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan analisis statistik menghasilkan koefisien korelasi sebesar 0,326. Skor ini lebih besar dari tabel r product moment baik pada taraf signifikan 5% (0,205) maupun 1 % (0,267). Atau dengan cara lain dapat ditulis  $(0,205 < 0,326 > 0,267)$  . Ini berarti semakin positif persepsi siswa tentang kemampuan guru dalam mengelola kelas, maka semakin tinggi pula motivasi belajar siswa.

Selain itu sejalan dengan pendapat Suranto (2015) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi, suasana lingkungan, dan sarana prasarana belajar terhadap prestasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan pemerolehan  $T_{hitung}$  lebih besar dari  $T_{tabel}$  yaitu  $2,083 > 1,960$ .

Sesuai dengan penelitian Supiana dan Muchtar (2018) memaparkan jika ada perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen tugas terstruktur dan kelas eksperimen tugas mandiri, yang dibuktikan dengan nilai motivasi belajar tugas terstruktur (3,37) lebih rendah dibanding motivasi belajar tugas mandiri (3,54), dan nilai  $t_{hitung}$  (1,70). Dimana berdasarkan kriteria uji maka dapat

dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak karena nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dibanding nilai  $t_{tabel}$  (1,67).

Sependapat pula dengan penelitian Ningrat, dkk (2018) yang menunjukkan bahwa gaya belajar dan motivasi belajar berkontribusi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia dengan kontribusi sebesar 62,8%.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Puspita dan Marbun (2018) yang mengemukakan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS siswa. Karena rerata hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi, lebih tinggi daripada yang memiliki motivasi rendah maka dapat disimpulkan motivasi tinggi memberi pengaruh lebih baik terhadap hasil belajar siswa daripada motivasi rendah. Berdasarkan *output* deskripsi statistik dari Anova data motivasi dan hasil belajar menunjukkan bahwa secara keseluruhan siswa dengan motivasi tinggi sebanyak 43 siswa dan motivasi rendah sebanyak 17 siswa.

Oleh sebab itu, dapat dikatakan jika internet dapat memiliki dampak positif dan negatif terhadap motivasi belajar anak. Jika anak menggunakan internet tersebut dengan bijak dan baik maka internet bisa menjadi salah satu faktor pendukung dalam upaya peningkatan motivasi belajar anak. Namun, jika internet digunakan dengan tidak baik tanpa adanya rasa tanggung jawab, maka internet akan menjadi faktor menurunnya motivasi belajar anak yang menyebabkan prestasi belajarnya di sekolah menurun.

Berdasarkan latar belakang tersebut, serta temuan empiris dan jurnal penelitian yang terkait maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian korelasi

dengan judul “Pengaruh Internet dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Gugus Dewi Kunthi, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan berbagai masalah yang ditemukan, didapatkan hasil identifikasi masalah diantaranya:

1. perkembangan internet yang ada di Indonesia;
2. dampak perkembangan internet dalam dunia pendidikan;
3. dampak internet terhadap minat belajar siswa;
4. dampak negatif internet pada siswa;
5. dampak internet terhadap motivasi belajar siswa;
6. dampak internet terhadap prestasi belajar siswa.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. pengaruh dalam penggunaan internet;
2. motivasi belajar;
3. prestasi belajar.

Dari batasan masalah di atas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Internet dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Gugus Dewi Kunthi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dari batasan masalah yang telah di sebutkan di atas yaitu:

1. apakah ada pengaruh penggunaan internet terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SDN Gugus Dewi Kunthi Gunungpati Kota Semarang;
2. apakah ada pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SDN Gugus Dewi Kunthi Gunungpati Kota Semarang;
3. apakah ada pengaruh penggunaan internet dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SDN Gugus Dewi Kunthi Gunungpati Kota Semarang.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

1. menguji adakah pengaruh penggunaan internet terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SDN Gugus Dewi Kunthi Gunungpati Kota Semarang;
2. menguji adakah pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SDN Gugus Dewi Kunthi Gunungpati Kota Semarang;
3. menguji adakah pengaruh dari penggunaan internet dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SDN Gugus Dewi Kunthi Gunungpati Kota Semarang.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik bersifat teoritis maupun bersifat praktis. Manfaat yang diharapkan di antaranya:

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Secara teori, penelitian ini dilakukan untuk mendukung teori-teori yang sudah ada. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh internet dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa, serta menjadi acuan dan bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1.6.2.1 Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan kepada siswa tentang internet dan batasan-batasan penggunaannya agar dampak negatif yang terdapat di internet dapat diminimalisir.

#### **1.6.2.2 Bagi Orang Tua**

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan kepada orang tua, sehingga bisa lebih memantau dan mendampingi anak ketika sedang menggunakan internet agar anak tidak lupa waktu dan dapat membagi waktunya untuk melaksanakan aktifitas positif lainnya.

#### **1.6.2.3 Bagi Guru**

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan tentang pengaruh penggunaan internet dan motivasi belajar terhadap keberhasilan prestasi



belajar siswa. Sehingga diharapkan guru dapat ikut andil dalam memberikan arahan kepada siswa terkait penggunaan internet yang baik untuk meningkatkan motivasi belajarnya agar dapat mencapai prestasi belajar yang optimal.

#### **1.6.2.4 Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan sekilas gambaran tentang penggunaan internet yang bijak sehingga dapat menambah motivasi belajar siswa agar bisa menggapai tujuan dari pembelajaran yang diharapkan.

#### **1.6.2.5 Bagi Peneliti**

Manfaat praktis bagi peneliti, harapannya penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan peneliti tentang pengaruh penggunaan internet dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar sesuai kondisi sebenarnya pada siswa kelas V di SDN Gugus Dewi Kunthi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Pendidikan**

###### **2.1.1.1 Hakikat Pendidikan**

Pendidikan merupakan pondasi dalam perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Kemajuan ini pun takkan berjalan bila tanpa adanya kesadaran dari penduduknya akan pentingnya pendidikan. Pendidikan berfungsi untuk membentuk watak dan kepribadian yang bermartabat mengembangkan kehidupan bangsa dari berbagai sisi.

Menurut Ki Hajar Dewantara (dalam Munib, 2010: 30) pendidikan ialah daya upaya untuk memajukan tumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelekt), dan tubuh anak.

Sedangkan menurut Munib (2010:30) pendidikan merupakan proses yang berisi berbagai macam kegiatan yang cocok bagi individu untuk kehidupan sosialnya dan membantu meneruskan adat dan budaya serta kelembagaan sosial dari generasi ke generasi”.

Di dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa, pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan untuk memajukan kepribadian dan intelegnya.

#### **2.1.1.2 Fungsi dan Tujuan Pendidikan**

Fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 yaitu untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Makna dari isi Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional yakni dengan adanya pendidikan nasional diharapkan generasi penerus bangsa Indonesia dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan membentuk karakter yang baik sehingga dapat meneruskan kemerdekaan bangsa Indonesia agar lebih maju dan berjaya.

#### **2.1.1.3 Empat Pilar Pendidikan**

Peningkatan mutu pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas suatu bangsa. Perserikatan Bangsa-Bangsa melalui lembaga UNESCO (*United Nations, educational, Scientific and Cultural Organization*) yang

bergerak dibidang pendidikan, pengetahuan dan budaya mencanangkan empat pilar pendidikan yakni: (1) *learning to know*, (2) *learning to do*, (3) *learning to be*, dan (4) *learning to live together*.

Keempat pilar tersebut secara sinergi membentuk dan membangun pola pikir pendidikan di Indonesia. Adapun empat pilar tersebut adalah sebagai berikut:

1. *learning to know* yang berarti peserta didik dianjurkan untuk mencari dan mendapatkan pengetahuan sebanyak-banyaknya, melalui pengalaman-pengalaman. Hal ini dapat memicu munculnya sikap kritis dan semangat belajar peserta didik meningkat.
2. *learning to do* yang berarti peserta didik diajak untuk ikut serta dalam memecahkan permasalahan yang ada di sekitarnya melalui sebuah tindakan nyata. Belajar untuk menerapkan ilmu yang didapat, bekerja sama dalam sebuah tim guna memecahkan masalah dalam berbagai situasi dan kondisi.
3. *learning to be* adalah pentingnya mendidik dan melatih peserta didik agar menjadi pribadi yang mandiri dan dapat mewujudkan apa yang peserta didik impikan dan cita-citakan.
4. *Learning to live together* artinya menanamkan kesadaran kepada peserta didik bahwa mereka adalah bagian dari kelompok masyarakat. Jadi, mereka harus mampu hidup bersama. dengan beragamnya etnis di Indonesia, kita perlu menanamkan sikap untuk dapat hidup bersama.

Jadi, keempat pilar pendidikan yang meliputi *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together* merupakan pondasi pendidikan

yang kuat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Apabila keempat pilar tersebut dapat diterapkan dengan baik, tidak hanya pendidikan di Indonesia yang berkembang namun juga dapat membekali peserta didik untuk hidup di masyarakat dengan berbagai etnis, ras, suku, dan agama.

## **2.1.2 Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

### **2.1.2.1 Pengertian Belajar**

Slameto (2013: 2) mengemukakan bahwasanya belajar ialah keseluruhan usaha seseorang guna memperoleh suatu pengalaman serta perubahan pada tingkah lakunya dari hasil pergaulan di lingkungan sekitar.

Pendapat Sardiman (2016: 20) mengenai belajar ialah usaha dalam hal perubahan tingkah laku melalui kegiatan seperti membaca, mendengarkan, mengamati, dan sebagainya dalam mencapai perkembangan pribadi seutuhnya menyangkut ranah afektif, kognitif dan psikomotorik.

Belajar merupakan aktifitas secara sengaja dan sadar, sehingga seseorang mengerti akan pemahaman dasar pada suatu kajian, yang mengakibatkan diperolehnya pengetahuan baru serta mampu menjadikan lebih baiknya tingkah laku seseorang baik dilihat dari segi pemikirannya, tindakannya maupun perasaannya (Susanto, 2013: 4).

Sedangkan menurut pendapat Rifa'i dan Anni (2015:64) peranan belajar ini sangat penting dalam perubahan perilaku. Perilaku tersebut mencakup semua yang dipikirkan dan dilakukan oleh seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Peneliti menyimpulkan berdasarkan beberapa pengertian belajar di atas, ialah serangkaian aktifitas yang dilakukan seseorang dalam menjalani kehidupan untuk memperoleh perubahan kearah yang lebih baik yang mencakup kepribadiannya, presepsinya, sikapnya, kebiasaannya, dan lain-lain sebagai buah dari pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan.

#### **2.1.2.2 Unsur-Unsur Belajar**

Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2015: 66) belajar adalah suatu sistem yang menjalin keterkaitan antara unsur satu dengan yang lainnya sehingga menyebabkan berubahnya tingkah laku pada diri seseorang:

Rifa'i dan Anni (2015: 66) menggolongkan unsur belajar menjadi empat bagian, yakni:

1. siswa, ialah peserta yang sedang menempuh aktivitas belajar;
2. rangsangan (stimulus), ialah suatu kejadian yang mampu merangsang alat indera siswa untuk memperoleh suatu hal yang dimaksudkan;
3. memori, ialah kemampuan yang diperoleh dari hasil belajar yang telah lalu;
4. respon, ialah aktualisasi dari kemampuan yang telah diperoleh dari belajarnya.

Deskripsi dari unsur belajar di atas yakni siswa melaksanakan aktivitas belajar. Kemudian dirangsang dengan suatu hal yang mampu memunculkan pemahamannya dari kemampuan yang telah diperoleh dahulu sehingga ia dapat mengaktualisasikan pemahaman tersebut dalam kehidupannya.

### 2.1.2.3 Prinsip-Prinsip Belajar

Slameto (2013: 27-28) menggolongkan prinsip belajar ke dalam tiga kelompok. Adapun ketiga prinsip itu adalah:

- a. Syarat utama yang dibutuhkan dalam belajar
  1. hendaknya seluruh warga belajar secara aktif ikut berpartisipasi di aktivitas belajar, sehingga minat belajarnya semakin tinggi dan tujuan secara instruksional dapat dicapai secara maksimal;
  2. hendaknya seluruh warga belajar untuk lebih menambah motivasinya agar tujuan secara instruksional secara maksimal dapat dicapai;
  3. pengembangan ekspolasi dan keefektifitasan siswa dengan memberikan lingkungan yang menantang untuk belajar;
  4. adanya interaksi yang baik antara siswa dan lingkungannya.
- b. Sesuai hakikat belajar
  1. proses kontinu, artinya belajar harus dilakukan secara terus menerus sesuai tahap perkembangannya;
  2. diberlakukannya secara bertahap pada proses organisasi, penyesuaian diri dengan lingkungan, pengamatan lingkungan sekitar, dan *discovery*;
  3. proses kontinguitas, ialah timbulnya respon siswa berasal dari stimulus yang diberikan dengan mengaitkan pengertian satu dengan yang lainnya.
- c. Kesesuaian pada materi pelajaran
  1. materi yang dipelajari sifatnya harus menyeluruh, berstruktur, dan penyajiannya sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa;

2. melakukan pengembangan tertentu pada kemampuan yang telah dimiliki siswa;
- d. Kunci dari keberhasilan dalam belajar
1. terdapatnya sarana belajar yang memadahi;
  2. dilaksanakannya ulangan yang berulang-ulang agar siswa mendalami setiap ranah dalam pembelajaran yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Sedangkan prinsip belajar menurut pendapat Dimiyati dan Mujiono (2013: 42-49) sebagai berikut.

1. Terdapatnya perhatian dan motivasi

Peranan perhatian dalam pembelajaran ialah sangat penting. Tidak akan terjadi suatu pembelajaran jika di dalamnya tidak ada perhatian. Terdapatnya bahan belajar yang dibutuhkan siswa menjadikan munculnya perhatian tersebut. Jika bahan belajar itu dirasa penting dalam kehidupannya, maka siswa akan termotivasi dalam mempelajarinya.

Motivasi diartikan dengan tujuan dan alat dalam pembelajaran. Sebagai tujuan, motivasi merupakan salah satu tujuan dalam mengajar. Sebagai alat, motivasi merupakan salah satu faktor seperti halnya intelegensi dan prestasi belajar sebelumnya sehingga menentukan keberhasilan belajar siswa dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Terdapatnya keaktifan belajar

Keaktifan siswa ditampakkan dengan kegiatan yang mudah diamati, misalnya membaca, ataupun menulis dan lain sebagainya. Adapun



keaktifan lainnya yang dilakukan siswa yaitu kegiatan psikis yang sukar untuk diamati contoh menggunakan pengetahuannya untuk menyelesaikan persoalan dalam aspek psikomotorik lainnya.

### 3. Keterlibatan secara Langsung

Belajar dengan cara terlibat langsung hendaknya diterapkan menggunakan teknik *problem solving* kepada semua siswa baik sendiri atau kelompok dalam pelaksanaannya. Peran guru sebatas menjadi fasilitator.

### 4. Pengulangan

Menurut teori Psikologi Daya yang menekankan pentingnya pengulangan dalam pembelajaran yaitu hakikatnya berguna dalam pengembangan daya pengamatan, pengkhayalan, berpikir logis dan lain diantaranya.

### 5. Masalah/ tantangan

Bahan pelajaran yang telah dikupas tuntas oleh guru menjadikan siswa kurang tertarik karena siswa hanya tinggal menelan saja tanpa adanya tantangan yang harus mereka lewati. Pemberian tantangan dalam belajar dapat dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran sehingga diharapkan siswa dapat belajar dengan giat dan bersungguhsungguh. Adapun metode yang dapat digunakan yaitu eksperimen, inkuiri dan *discovery*.

## 6. Balikan dan Penguatan

Kepuasan pemerolehan hasil belajar merupakan balikan yang sangat berpengaruh positif bagi usaha belajar selanjutnya. Dorongan belajar bisa didapatkan dari penguatan yang menyenangkan (penguatan positif) juga yang tidak menyenangkan (penguatan negatif). Contoh dari penguatan positif misalnya siswa belajar sungguh-sungguh dan mendapatkan hasil yang baik dalam ulangan yang mana nilai yang baik itu mendorong anak untuk belajar lebih giat. Sebaliknya, anak yang mendapatkan nilai yang jelek pada waktu ulangan akan merasa takut tidak naik kelas, karena takut tidak naik kelas ia terdorong untuk belajar lebih giat. Inilah yang disebut penguatan negatif. Guru dapat menerapkan strategi maupun metode pembelajaran sebagai upaya yang memungkinkan terjadinya balikan dan penguatan siswa seperti tanya jawab, diskusi, eksperimen, penemuan, dan sebagainya.

## 7. Ketidaksamaan antar individu

Ketidaksamaan yang ada pada individu berpengaruh terhadap cara dan hasil belajarnya. Guru perlu memperhatikan perbedaan individu pada setiap upaya pembelajaran yang dilakukan. Perbedaan ini dapat diatasi dengan pemanfaatan media belajar dan penerapan variasi pada metode belajar.

Kesimpulan yang didasarkan pada penjelasan tersebut jika prinsip belajar ialah suatu hal yang harus dipersiapkan sebelum, ketika dan setelah pembelajaran tersebut dilaksanakan. Adapun yang termasuk dalam prinsip belajar yang

dilakukan sebelum dimulainya pembelajaran diantaranya perhatian, motivasi, tantangan, kesesuaian materi/ bahan yang dipelajari, dan ketersediaan sarana yang cukup. Sedangkan prinsip belajar yang dilakukan saat pembelajaran yaitu partisipasi aktif, keterlibatan langsung, adanya balikan dan penguatan, serta prinsip yang dilakukan setelah pembelajaran dilakukan yaitu pengulangan dan pelaksanaan ulangan. Hendaknya penyusunan prinsip ini dilaksanakan pada situasi dan kondisi yang tak sama pada individual siswa.

#### **2.1.2.4 Pengertian Pembelajaran**

Susanto (2013:18-19) memaparkan jika pembelajaran ialah gabungan aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis lebih dominan kepada siswa, sementara secara instruksional mengajar dilakukan oleh guru.

Menurut Rifa'i dan Anni (2015: 85) mengemukakan jika pembelajaran ialah kemudahan yang diperoleh siswa dari suatu peristiwa yang mempengaruhinya. Sedangkan Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2015: 85) menyatakan jika pembelajaran ialah runtutan kegiatan siswa yang sifatnya ekstern dan berguna untuk *support* proses belajar yang sifatnya intern.

Kesimpulan dari pembelajaran yang dapat dipetik berdasarkan pendapat para tokoh tersebut yakni hubungan antara guru, siswa serta sumber yang dipergunakan untuk belajar yang telah dirancang dengan sedemikian rupa sehingga bisa memudahkan siswa dalam pencapaian tujuan belajar yang ditetapkan, serta membantu siswa dalam pelaksanaan belajar yang baik.

### 2.1.2.5 Komponen-Komponen Pembelajaran

Rifa'i dan Anni (2015: 87-88) mengemukakan penggolongan komponen pembelajaran meliputi:

1. Pencapaian tujuan

Tujuan secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran adalah *instructional effect* biasanya berupa pengetahuan, keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam tujuan pembelajaran.

2. Subyek pembelajaran

Subyek belajar yaitu komponen utama dalam pembelajaran karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Sebagai subyek karena siswa adalah individu yang melakukan proses belajar-mengajar. Sebagai obyek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subyek belajar. Untuk itu siswa diperlukan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3. Materi belajar

Komponen pokok yang memberikan suatu warna dalam aktivitas belajar dinamakan materi belajar. Oleh karenanya penyampaian materi dalam pelajaran hendaknya disampaikan secara sistematis, terorganisir serta komprehensif.

4. Penerapan strategi belajar yang tepat

Strategi ialah cara yang yang dipergunakan untuk mewujudkan suatu keadaan. Sedangkan strategi pembelajaran ialah suatu cara yang

dipergunakan untuk mewujudkan aktivitas belajar menjadi lebih efektif dan aktif.

#### 5. Media belajar

Media pembelajaran ialah suatu alat yang dapat dimanfaatkan guru sebagai penyampai pesan pelajaran kepada siswa agar lebih mudah.

#### 6. Komponen penunjang

Komponen penunjang ialah kelengkapan fasilitas yang dimanfaatkan untuk memperlancar suatu aktivitas belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dalam berlangsungnya pembelajaran terdapat komponen yang saling terikat satu sama lain. Komponen tersebut harus disatupadukan agar proses pembelajaran dapat berlangsung efektif dan mudah diterima siswa. Apabila siswa mudah menerima pembelajaran maka tujuan pembelajaranpun akan tercapai secara maksimal.

### **2.1.3 Internet**

#### **2.1.3.1 Pengertian Internet**

Rusman (2017: 235) menjelaskan bahwa internet merupakan gabungan dua komputer atau lebih yang memiliki konektivitas sehingga mampu menjalin jutaan komputer di dunia menjadi sebuah jaringan secara global, sehingga bisa saling tukar menukar informasi. Tracy Laquey (dalam Rusman, 2017: 235) menyebutkan jika internet ialah ribuan jaringan komputer yang menjangkau seluruh manusia penghuni dunia.

Fauzi (2009: 334) menjelaskan bahwa internet adalah media komunikasi menggunakan komputer dan saluran telekomunikasi. Melalui terminal komputer

yang tersambung ke internet kita bisa saling berkomunikasi dengan siapapun di seluruh dunia yang juga tersambung ke internet.

Rasul (2009: 3) menjelaskan bahwa internet ialah jaringan komputer global yang menjangkau jutaan komputer yang terdapat di dunia. Pertukaran informasi pada wilayah yang sempit memanfaatkan LAN atau jaringan komputer lokal sedangkan pada wilayah luas memanfaatkan WAN atau jaringan komputer wilayah. Dari situ diketahui jika gabungan WAN di dunia membentuk internet.

Sementara menurut Irwansyah dan Moniaga (2014: 12) internet ialah hubungan dari banyak jaringan komputer di dunia yang sistemnya global dan fungsinya untuk berkomunikasi dan mencari informasi.

Dari pendapat para tokoh mengenai internet, simpulannya ialah media komunikasi yang bisa menghubungkan jutaan unit komputer di seluruh dunia sehingga bisa berinteraksi dan bertukar informasi.

### **2.1.3.2 Layanan Internet**

Perkembangan dalam internet terjadi begitu pesatnya disebabkan terdapatnya bermacam-macam fasilitas yang disuguhkan. Fasilitas tersebut tentunya memiliki tujuan khusus. Adapun tujuan-tujuan tersebut menurut Fauzi (2009: 339-343), yaitu:

#### **A. Media transfer *file***

Transfer *file* ditujukan untuk melakukan akses kepada server lain yang jaraknya jauh, baik secara *anonymous FTP (File Transfer Protocol)* maupun yang bukan *anonymous FTP*. Hal tersebut dapat dilakukan dengan terlebih dahulu login kemudian memasukkan password sehingga bisa mengaksesnya.

Komputer yang dikoneksikan internet itu dapat mengirim maupun menerima (*download*) file atau data.

B. Mengirim (*e-mail*)

*E-mail* memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan surat konvensional pada umumnya, diantaranya yaitu:

1. menjamin lebih cepatnya sampai kepada alamat yang dituju,
2. lebih aman,
3. fleksibel,
4. format yang lengkap

C. Pusat edukasi

Internet kaya dengan berbagai informasi misalnya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi lainnya sehingga internet juga disebut sebagai perpustakaan digital. Di internet tersedia segala sumber ilmu baik itu yang gratis maupun berbayar. Jika kita ingin mencari buku, majalah, atau jurnal dengan edisi baru, kita bisa mendapatkannya di internet.

D. Sarana penjualan dan pemasaran

Di internet terdapat banyak penyedia jasa informasi yang bersifat komersil. Situs komersil yang dibuat dikhususkan untuk berbisnis yaitu sebagai sarana promosi atau pemasaran sebuah produk. Misalnya seperti, *yahoo.com* yang sangat populer, kemudian *msn.com*, *astalavista.com*, di Indonesia seperti *detik.com*, *astaga.com*, dan sebagainya. Pada *page* tertentu biasanya di depan (*index*) terdapat ruang yang berisi iklan dari sebuah produk tertentu. Bahkan kita juga bisa melakukan penjualan suatu produk secara *online*, sistem seperti

ini disebut dengan *e-commerce (elektronic commerce)*. Iklan yang dipasang di internet jauh terlihat lebih menarik karena dipenuhi animasi yang dapat membuat orang simpati untuk melihatnya dibandingkan iklan dalam bentuk gambar yang cenderung membosankan. Selain untuk periklanan atau pemasaran secara komersil, juga terdapat situs yang memberikan keleluasaan secara gratis untuk mengiklankan produk yang ditawarkan melalui internet, sehingga kita bisa melakukan pembelian dan penjualan sekaligus.

E. Sarana *mailing list, newsgroup* dan konferensi

*Mailing List* dan *news group* dapat dimanfaatkan dalam hal melakukan diskusi *online* dalam sebuah forum tertentu guna membahas segala permasalahan dengan topik yang sama bagi pengguna internet. Konferensi digunakan jika ingin melakukan komunikasi langsung dengan orang lain yang jaraknya jauh misalnya berkomunikasi dengan orang antarnegara. Adanya *software* seperti *microsoft netmeeting* yang didukung dengan kamera video kita dapat melakukan komunikasi layaknya bertemu langsung dengan lawan bicara kita.

F. *Chatting*

Sarana internet yang dapat dipergunakan dalam komunikasi dengan melalui tulisan atau kata-kata disebut dengan istilah *chatting*. Dengan fasilitas ini kita bisa mengajak lawan bicara kita untuk berkomunikasi secara serius atau sekadar ngobrol. Layanan *chatting* ini mampu menghubungkan semua orang di seluruh dunia secara langsung sesuai dengan forum yang disepakati.



#### G. Mesin pencari (*Search Engine*)

Situs di internet menyediakan fasilitas *search engine* bagi penggunanya. Dengan adanya fasilitas ini pengguna internet bisa lebih cepat dalam mencari informasi atau alamat tertentu yang mereka inginkan.

#### H. Sarana pengiriman SMS (*Short Message Service*)

Internet sebagai sarana pengiriman SMS ke nomor *handphone* yang dituju merupakan satu diantara keunggulan dari fasilitas internet yang ada.

#### I. Menyediakan sarana permainan

Selaian fasilitas SMS internet juga menyediakan banyak fasilitas permainan menarik yang bisa kita gunakan. Misalnya selaian bermain *games* secara *on-line*. Kita juga bisa melihat video, memutar lagu, melihat film, men-*download file* yang kita inginkan dan lain sebagainya.

### 2.1.3.3 Cara Berinternet di Tengah Keluarga

Sekarang ini, warnet bukan lagi menjadi satu-satunya tempat pelayanan yang dapat digunakan untuk mengakses internet. Kita bisa mengakses internet di manapun dan kapanpun selagi ada alat dan koneksi yang dapat menghubungkan kita ke internet. Rumah adalah tempat dimana kita biasa mengakses internet paling lama, oleh sebab itu kita harus pandai dalam memposisikan diri kita di rumah khususnya dalam keluarga saat berinternet.

Pada zaman sekarang, moral anak semakin melemah karena berbagai faktor. Satu diantara faktor yang mempengaruhi yaitu keterbebasan orangtua dalam mendidik dan membiarkan mereka untuk bergaul secara bebas. Orangtua cenderung membiarkan anaknya menggunakan teknologi secara bebas tanpa ada

pengawasan. Harusnya seorang anak diawasi dalam menggunakan hal-hal yang berbau teknologi, seperti *gadget*, hp, dan internet. walaupun keduanya mengandung manfaat yakni semakin mudahnya kita mendapatkan informasi akan tetapi jika tidak ada pengawasan oleh orangtua, anak cenderung menelusuri hal-hal yang tak sepatutnya dilihat. Dan hal inilah yang memicu anak menjadi berani berpacaran dan narsis di sosial media tanpa etika (Syukron, 2018).

Menurut pendapat Syaripudin, dkk (2010: 13) untuk menanggulangi lemahnya moral anak tersebut terdapat enam langkah cara berinternet di tengah keluarga sebagai berikut:

1. Jika ada anak di bawah umur di rumah, hendaknya menggunakan internet bersama dengan anggota keluarganya yang lain yang lebih dewasa. Tempatkan komputer di ruang keluarga atau di tempat yang mudah diawasi. Apabila dibutuhkan, buatlah jadwal/ batasan waktu kepada anak dalam menggunakan internet.
2. Ajaklah anak kita untuk bersama-sama mempelajari sarana komunikasi dan kandungan informasi yang terdapat dalam internet. Berilah pertanyaan-pertanyaan seputar internet kepada mereka agar kita bisa menggali sejauh mana pemahaman mereka tentang internet. Hal tersebut ditujukan agar anak dapat mengetahui cara menggali informasi yang bermanfaat, dan juga menjauhi informasi yang negatif yang tidak mereka butuhkan.
3. Seluruh anggota keluarga hendaknya harus diberikan pengertian agar tidak menanggapi apabila terdapat *e-mail* maupun *privat chat* dari orang asing yang tidak mereka kenal, selain itu mereka pula harus diberikan pengertian

agar tidak membuka *file* kiriman dari siapapun dalam bentuk apapun dari pengirim yang tidak jelas.

4. Mempertegaskan kepada seluruh anggota keluarga yang menggunakan internet untuk tidak menyebarkan data pribadi maupun keluarga kepada orang asing.
5. Apabila ada anggota keluarga dibawah umur yang kecolongan melihat konten negatif, kita yang lebih dewasa bisa memintanya untuk menutup konten tersebut.
6. Menerapkan aturan yang tegas jika anak atau remaja tidak boleh melakukan pertemua hanya berdua dengan orang yang baru dikenalnya di dunia maya.

Penjelasan tersebut sejalan dengan pendapat Suendri (2016: 62) yang menyatakan agar anak terjauh dari dampak negatif internet maka perlu adanya pengontrolan dari orang tua, misalnya seperti berikut ini:

1. Menanamkan nilai-nilai islam; menanamkan nilai-nilai islam ini sangat penting untuk mengontrol anak dalam penggunaan internet. Agama merupakan benteng utama untuk menghindarkan anak-anak dari perbuatan yang tidak terpuji. Orang tua harus menanamkan dalam diri anak bahwa perbuatan yang tidak baik akan mendapatkan kemarahan dari Tuhan.
2. Menghimbau para orang tua agar belajar menggunakan teknologi terbaru. Teknologi yang saat ini dihadapi oleh anak-anak berbeda dengan teknologi yang dihadapi dulu oleh orang tua.
3. Orang tua harus menjalin kedekatan dengan guru yang membimbing anak di sekolah. Ketika guru melihat adanya keganjalan pada sikap siswa, hendaknya

guru segera melaporkan kepada orang tua. Terkadang sikap siswa di sekolah dan rumah berbeda, itu sebabnya orang tua dan guru harus menjalin komunikasi yang intens agar bisa sama-sama membentengi siswa dari hal-hal yang negatif.

4. Menjalinkan kedekatan dan komunikasi intens dengan orang tua siswa lainnya dengan cara membuat paguyuban wali murid maupun grup di sosial media agar bisa saling berbagi dalam pendidikan dan mengawasi anak dalam kesehariannya.

#### **2.1.3.4 Mengenalkan Internet Berdasarkan Usia Anak**

Internet merupakan suatu hal yang penting untuk dikenalkan kepada anak. Akan tetapi, orang tua harus mengenalkan internet sesuai dengan usia mereka. Internet memang memiliki segudang informasi, pengetahuan, dan pengaruh positif lainnya, namun perlu kita sadari bahwa disamping adanya pengaruh positif juga terdapat pengaruh negatif yang harus kita sikapi bersama-sama. Agar anak terhindar dari pengaruh negatif tersebut, berikut adalah cara mengenalkan internet berdasarkan usia anak menurut Syaripudin (2010: 14-19):

1. Umur 2 sampai dengan 4 tahun

Anak di usia ini tergolong sebagai balita. Dalam usia balita, mereka memulai berinteraksi dengan komputer. Berinteraksinya anak dengan komputer maupun *handphone* haruslah berada di bawah pendampingan orang tua. Hal tersebut bertujuan tidak sekedar menyelamatkan anak dari dampak negatif berinteraksi dengan internet, namun lebih tepatnya agar

mereka memperoleh pengalaman yang baik serta menambah meningkatkan keeratn hubungan emosional anak dan orang tua.

2. Umur 4 sampai dengan 7 tahun

Pada usia ini keinginan akan eksplorasi anak tinggi, termasuk eksplorasinya untuk mengenal lebih jauh terkait internet. Itu sebabnya peran orang tua dalam mendampingi anaknya saat berinternetan menjadi suatu keharusan. Pengalaman yang positif akan didapatkan anak manakala mereka berhasil meningkatkan penemuan baru di internet. Pengenalan internet pada usia ini intinya yaitu tentang bagaimana anak dapat berinternet dengan leluasa dan nyaman guna melakukan pengeksplorasian pada situs positif yang mendatangkan manfaat bagi dirinya.

3. Umur 7 sampai dengan 10 tahun

Fase ini anak mulai tertarik dalam menemukan beragam informasi maupun kehidupan sosial selaian bersumber dari keluarga. Pengaruh signifikan dari kehidupannya ditentukan pada faktor pergaulan teman sebayanya. Penempatan internet agar mudah di awasai orang tua dapat menurunkan resiko anak untuk mengakses hal-hal negatif namun juga anak bebas melakukan eksplorasi di internet tanpa mereka tidak merasa sendiri.

Fokus orang tua pada fase ini yaitu pada durasi anak menggunakan internet. Orang tua hendaknya memberi batasan waktu berinternet anak, sehingga tidak mengganggu aktifitas lain yang harus dilakukan oleh anak semisal belajar, bermain, berolah raga dan membantu orang tuannya.

#### 4. Umur 10 sampai dengan 12 tahun

Fase ini mereka meminta kebebasan yang lebih dari orang tua dalam menambah pengalamannya. Pengenalan fungsi pemanfaatan internet tepat ditegaskan pada usia ini, misalkan untuk membantu penyelesaian tugas sekolah, ataupun hal positif lainnya.

Sebelumnya, norma keluarga banyak berpengaruh dalam diri anak, namun pada usia 12 tahun mereka akan terpengaruhi pada norma dalam kelompok bermainnya. Mereka menggunakan pikiran nalarnya sendiri sehingga terbentuklah norma yang sama seperti teman sejawatnya. Penting kiranya peran orang tua untuk menekankan konsep kredibilitas pada anak. Orang tua perlu memberikan pemahaman kepada anak jika yang dirinya lihat di internet serta saran yang diberikan temannya belumlah tentu semuanya positif, benar dan harus dilaksanakan. Mereka harus pandai-pandai menyaring tentang apa yang ada di internet dan juga masukan dari teman seusianya.

Pada usia ini, anak masih berada pada usia sekolah dasar yang mana internet juga dapat berperan pada perubahan sikap anak sesuai dengan tingkat kelasnya. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Dogar dkk (2014) yang menjelaskan jika peningkatan level kelas meningkatkan skor sikap siswa. Berdasarkan hasil Anova menggambarkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara tingkat kelas siswa pada sikap terhadap internet. Hasil perhitungan mengungkapkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas delapan lebih tinggi daripada rata-rata siswa kelas lima atau kelas enam sampai tujuh. Alasan hasilnya adalah siswa kelas delapan memiliki sikap positif yang lebih

besar terhadap internet daripada siswa tingkat dibawahnya. Selain itu kelas delapan pula memiliki kesadaran dan praktik yang lebih baik dalam menggunakan Komputer dan Internet daripada siswa tingkat lima sampai dengan tujuh.

5. Umur 12 sampai 14 tahun

Usia fase ini kehidupan sosial mulai aktif dijalani anak. Mereka mulai tertarik menggunakan *online chat (chatting)*. Orang tua penting untuk menekankan lagi kepada anak bahwa mereka dilarang bertukar foto, ketemuan ataupun memberi data pribadinya kepada orang asing.

Hal yang berkaitan dengan seksual seperti tertarik pada lawan jenis sudah mulai dirasakan anak. Oleh karenanya, orang tua tidak harus selalu memantau anaknya dengan berada di ruang yang sama ketika anak sedang menggunakan internet, tetapi orang tua harus menjelaskan kepada anak bahwa orang tua berhak untuk mengetahui segala sesuatu yang dilakukan anak ketika sedang *online*.

6. Umur 14 sampai 17 tahun

Fase ini merupakan fase menantang karena secara emosi, pengetahuan maupun fisik seseorang mulai matang. Pada masa ini, hubungan dengan keluarga tidak terlalu diperketat, tetapi orang tua tetap mengawasi mereka. Remaja membutuhkan kebebasan sekaligus arahan dari orang tua. Itu sebabnya, remaja diberikan nasehat bahwa seseorang yang baru dikenalnya di dunia maya belum tentu sesuai dengan apa yang dibayangkan sebelumnya,

bahkan bisa jadi jauh berbeda dengan kehidupan yang terlihat di internet dengan hidup aslinya.

Sejalan dengan pemaparan Shofiyyah, dkk (2019) yang memaparkan jika sekarang ini lebih dikenal dengan generasi milenial. Karakteristik nilai budaya generasi milenial antara lain menjadikan teknologi sebagai *lifestyle*, generasi yang ternaungi, lahir dari orang tua terdidik, multi-*talented*, multi-*language*, ekspresif, selalu yakin, optimistik, percaya diri, menginginkan kemudahan, dan segala sesuatunya serba instan, prestasi merupakan sesuatu yang harus dicapai, bekerja dan belajar lebih interkatif melalui kerjasama tim, kolaborasi dan kelompok berpikir, mandiri dan terstruktur dalam penggunaan teknologi, *communication gadget*, dalam akses internet lebih menyukai petunjuk visual/gambar, *real time*, *network development*, lebih terbuka terhadap berbagai akses informasi, tidak peduli akan privasi, membuat status tentang kehidupan sehari-hari mereka telah menjadi budaya, *cyberculture* yakni sebuah kebudayaan baru di mana seluruh aktivitas kebudayaannya dilakukan dalam dunia maya yang tanpa batas. Namun selain itu, anak generasi milenial tetap berpandangan jika keluarga merupakan pilar yang sangat penting bagi kehidupannya.

Oleh sebab itu respon orang tua hendaknya sportif ketika mendapati anaknya menceritakan temuan negatif di internet jangan langsung marah dan melarang anak dalam berinternet. Peran orang tua dan anak haruslah saling bekerjasama dalam menanggulangi hal itu sehingga tidak terjadi kembali.



### 2.1.3.5 Dampak Internet

Setiawan (2017: 4) mengemukakan bahwa terdapat dampak yang timbul baik positif atau negatif dari pesatnya perkembangan teknologi dalam hal digital.

Adapun dampak positifnya ialah:

- a. Lebih cepat dan lebih mudahnya dalam mengakses informasi yang dibutuhkan banyak orang.
- b. Memudahkan proses pekerjaan kita karena terdapatnya inovasi dari berbagai bidang yang berorientasi pada teknologi digital.
- c. Terciptanya media elektronik yang berguna bagi masyarakat dalam konteks pengetahuan dan informasinya.
- d. Kualitas SDM meningkat karena masyarakat bisa melakukan pengembangan dan pemanfaatan TIK.
- e. Terdapatnya sumber belajar *online* untuk meningkatkan pendidikan agar lebih berkualitas, misal perpustakaan *online*, diskusi *online* dan lain-lain.
- f. Terdapatnya bisnis *online* untuk mempermudah jual beli kebutuhan manusia.

Selain dampak tersebut, terdapat dampak positif lain yang dapat ditimbulkan dari penggunaan internet. Terdapat enam dampak positif internet menurut Suendri (2016: 53) adalah sebagai berikut:

- a. munculnya *distance learning* sebagai pendidikan terbuka dari adanya perkembangan internet,
- b. terjalinnnya *sharing resource* berbagai lembaga,
- c. sumber ilmu yang diperoleh siswa tanpa terbatas ruang dan waktu,

- d. munculnya multimedia pengganti papan tulis sebagai informasi interaktif,
- e. munculnya kelas berbasis *teleconference*,
- f. munculnya *software* pendidikan berupa program-program edukasi anak.

Setiawan (2017: 4) berpendapat terkait dampak negatif yang harus diantisipasi pada era digital ialah:

- a. muncul adanya ancaman pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual (HAKI),
- b. adanya ancaman anak untuk berpikir pendek,
- c. munculnya ancaman yang menurunkan moralitas misal penyalahgunaan fungsi internet,
- d. kurangnya mengefektifkan teknologi informasi sebagai sarana belajar.

Dampak negatif lainnya yang dihasilkan dari internet menurut Suendri (2016: 54) adalah sebagai berikut:

- a. adanya berbagai konten yang berbahaya dan negatif,
- b. terjadinya banyak penipuan,
- c. *Cyber bullying*,
- d. Kecanduan internet yaitu penggunaan internet secara berlebihan.

#### **2.1.3.6 Internet Sebagai Hiburan**

Indonesia merupakan satu diantara negara dengan pengguna jejaring sosial tinggi. Berdasarkan survey yang telah dilakukan oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (2018) jenis layanan dengan pengakses terbanyak yaitu aplikasi *chatting* dengan 89,35 persen. Disusul media sosial 87,13 persen, lihat gambar/foto 72,79 persen, lihat video 69,64 persen.

Sejalan dengan itu, Nurdin (2015: 3-4) menjelaskan bahwa penggunaan internet oleh individu terkait dengan empat macam tujuan yaitu untuk mencari berbagai informasi yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, selain itu di internet dapat digunakan untuk mengunduh berbagai hiburan baik berupa musik maupun permainan *online*, jaringan pertemanan melalui penggunaan media sosial misalnya *Facebook*, *Twitter*, *Whatsapp* dan lainnya.

Perkembangan kemajuan internet begitu pesat. Dilihat dari waktu ke waktu jumlah pengguna internet selalu meningkat. Hal ini mengindikasikan bahwa internet sebagai media informasi semakin dibutuhkan dan diterima oleh masyarakat. Makin banyaknya fasilitas penyedia jasa penggunaan internet (*warnet/ warung internet*) baik di pedesaan ataupun di perkotaan menjadikan banyak masyarakat yang berbondong-bondong pergi ke sana. Sasaran utama dari penyedia jasa internet ini yaitu anak usia remaja. Kebanyakan penyedia jasa internet tidak membatasi pengunjungnya, sehingga penggunaan internet tersebut kurang efektif dan efisien bahkan menyebabkan masalah bagi penggunanya. Tanpa di dasari pengetahuan, banyak anak di bawah umur yang menyalahgunakannya untuk bermain *game online*, membuka situs *chatting*, *streaming youtube*, dan tidak sedikit dari mereka yang membuka situs porno.

Maymunah (2013) menjelaskan bahwa internet sekarang bukan untuk mencari informasi saja melainkan digunakan sebagai hiburan seperti *game online*, *youtube* baik film, musik, video ataupun tayangan lain yang sempat mereka lihat di televisi. Selain itu, dengan kecanggihan teknologi saat ini terdapat berbagai jenis media sosial dan aplikasi yang dapat digunakan untuk *chatting* misalnya

*Facebook, Twitter, Path, Snapchat, Instagram,Whatsap, Line, BlackBerry Messenger* dan lain-lain. Internet sebagai hiburan tersebut digunakan oleh semua kalangan. Mereka menghabiskan waktu berjam-jam untuk media sosial menggunakan telepon genggam mereka, sehingga dijuluki dengan sebutan generasi merunduk. Pesatnya kemajuan teknologi internet saat ini menjadikan semua yang dekat menjadi jauh dan yang jauh menjadi dekat. Dibuktikan ketika sedang berkumpul bersama orang-orang terdekat mereka justru disibukkan dengan *gadget* mereka sendiri, orang yang sedang mengantre sesuatu juga disibukkan dengan *gadget* mereka, bahkan tak sedikit pula dikendaraan umum mereka asyik disibukkan dengan *gadget* mereka.

Didukung pula oleh penelitian yang dilakukan oleh Husni dan Fatulloh (2016: 11) yang memaparkan bahwa tujuan internet berdasarkan jawaban mayoritas total responden adalah tugas sekolah, namun perbedaan persentasenya tidak terlalu signifikan dengan persentase untuk hiburan dan sosialisasi, semuanya berada di rentang 20% sampai dengan 27%. Persentase tersebut membuktikan bahwa alasan mengakses internet untuk hiburan dan sosialisasi masih menjadi pilihan yang dominan. Hal ini perlu perhatian lebih serius karena siswa dapat melalaikan kewajibannya sebagai seorang pelajar dan juga dapat menyimpang dalam memanfaatkan peran internet bagi pelajar.

#### **2.1.3.7 Manfaat Internet Sebagai Hiburan**

Selain sebagai mesin pencari, internet juga dapat digunakan sebagai hiburan. Telah banyak jenis layanan di internet yang bisa digunakan anak untuk hiburan diantaranya *game online*, dan media sosial. Namun perlu diketahui

adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi akan memberikan manfaat dan pengaruh yang positif manakala orang tua atau kerabat terdekat mengawasi, membimbing dan ikut membantu mengatur waktu dalam dalam menggunakannya.

Triastuti dkk (2017) menyebutkan beberapa manfaat internet sebagai hiburan untuk anak sebagai berikut:

1. Anak dapat dengan mudah mencari dan memperoleh informasi yang bersifat umum, seperti informasi berita terkini, hiburan, seputar hobi, informasi mengenai dunia luar, dan lain-lain. Namun perlu diperhatikan bahwa informasi yang diperoleh anak kerap kali tidak sesuai dengan usia mereka. Sehingga hal ini dapat mempengaruhi anak untuk melakukan hal serupa dengan informasi yang mereka peroleh.
2. Anak dapat dengan mudah mencari informasi terkait tugas dan pelajaran sekolah. Untuk memperoleh informasi terkait tugas dan pelajaran sekolah, anak sering kali bertukar informasi terkait tugas dan pelajaran sekolah dengan teman-temannya menggunakan media sosial seperti *Whatsapp*, *LINE*, dan *BBM*. Selain itu, mereka juga menggunakan *browser* untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap
3. Anak dapat terhubung dengan mudah oleh keluarga dan teman yang berjarak jauh maupun dekat. Media sosial sering kali digunakan anak saling menanyakan kabar atau juga dapat menjaga tali persaudaraan agar tidak terputus.

4. Anak menggunakan media sosial untuk memberikan informasi atau kabar terbaru mengenai kejadian di sekitar mereka.
5. Anak menggunakan media sosial untuk menonton video tutorial dan video musik di *YouTube*. Ketika anak menggunakan media sosial untuk menonton video tutorial, mereka dapat merasakan manfaat baik, seperti menonton video tutorial untuk membuat *slime*. Setelah menonton video tutorial tersebut, anak dapat mengikuti cara membuat *slime* sendiri. Hal tersebut dapat meningkatkan kreatifitas anak dalam membuat sesuatu yang bermanfaat.
6. Anak menggunakan media sosial untuk menonton film. Kegiatan menonton film pada media sosial dilakukan jika anak untuk mengisi waktu luang mereka.
7. Anak menggunakan media sosial untuk melakukan jual beli *online*. Kegiatan belanja *online* pada anak dianggap mempermudah mereka untuk tidak perlu pergi ke pusat perbelanjaan untuk membeli sesuatu. Sedangkan kegiatan berjualan *online* dilakukan anak untuk menambah uang saku mereka. Anak biasanya menjual hasil karya mereka secara *online*, seperti lukisan dan tulisan.
8. Anak menggunakan media sosial untuk melakukan promosi kegiatan sekolah mereka. Anak mengakui penggunaan media sosial sebagai media promosi sangat membantu, karena mereka tidak perlu berbergian ke sekolah-sekolah lain untuk mempromosikan kegiatan di sekolah mereka. Selain itu, media sosial sebagai media promosi sekolah juga memudahkan

bagi anak yang ingin mencari sekolah baru (untuk anak dan remaja jenjang sekolah tingkat akhir).

Sejalan dengan yang telah dipaparkan di atas, menurut Khairuni (2016) menyebutkan beberapa manfaat dari internet sebagai hiburan antara lain sebagai berikut:

1. mempermudah proses belajar,
2. mendapatkan kawan baru, ataupun bertemu kawan lama dari sosial media,
3. menghilangkan kebosanan ketika lelah belajar.

#### **2.1.3.8 Waktu Penggunaan Internet yang Tepat**

Internet merupakan bentuk kemajuan teknologi yang sangat berguna, tetapi internet juga bisa menyedot produktivitas manusia ketika dalam penggunaannya tidak mengenal waktu. Saat ini, banyak orang perlu menggunakan internet setiap hari untuk urusan pekerjaan, komunikasi, dan pendidikan. Namun, kita juga terkadang menggunakan internet tanpa tujuan yang jelas. Meskipun kebanyakan orang tidak dapat menghindari internet sepenuhnya, masih ada cara yang dapat dilakukan untuk mengatur kebiasaan berinternet, sehingga waktu yang digunakan untuk berinternet menjadi lebih efektif.

Menurut hasil penelitian dari *University of Oxford* didapatkan kesimpulan bahwa durasi ideal yang baik untuk melakukan aktivitas *online* dalam satu hari adalah 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit. Dengan durasi tersebut, para peneliti *University of Oxford* meyakini bahwa anak yang tidak memiliki kemampuan yang mumpuni dalam menggunakan teknologi pun akan tetap bisa

bersosialisasi dengan baik. Namun, jika digunakan di atas 4 jam 17 menit, barulah *gadget* dianggap mengganggu kerja otak anak.

Penting adanya peran serta keluarga dan guru dalam mengatur waktu penggunaan internet pada anak. Orang tua perlu memastikan dan mengarahkan waktu yang tepat bagi anak untuk mengakses internet. Jika durasi ideal yang baik untuk melakukan aktivitas *online* dalam satu hari adalah 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit, maka hendaknya orang tua ataupun keluarga untuk ikut dalam membatasi waktu anak ketika mengakses internet agar tidak melebihi waktu tersebut, atau bahkan harapannya kurang dari 4 jam/hari.

Orang tua hendaknya membuat peraturan bijak yang secara bersama-sama disepakati oleh anak terkait waktu penggunaan internet. Orang tua bisa membuatkan jadwal terkait waktu-waktu senggang untuk anak mengakses internet yang mana waktu tersebut tidak mengganggu aktifitas belajarnya maupun aktivitas yang lain. Misalnya, anak diberikan waktu untuk mengakses internet setelah pulang sekolah, dan malam hari.

Tujuan daripada memberikan waktu anak dalam mengakses internet setelah mereka pulang sekolah yaitu agar dapat menghilangkan rasa jenuh yang dirasakan oleh anak karena seharian telah melakukan sejumlah kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah. Anak dapat mengakses internet untuk mencari hiburan maupun menambah wawasan ilmu teknologinya dengan berbagai fitur dan situs yang disediakan oleh internet. Selain itu, tujuan diberikannya waktu untuk mengakses internet pada malam hari yaitu agar anak dapat merasa rileks kembali karena aktivitas yang telah melakukan selama sehari penuh. Namun,



orang tua perlu memastikan jika anak terlebih dahulu sudah belajar maupun mengerjakan tugas-tugas sekolah yang diberikan oleh guru serta mempersiapkan pelajaran untuk keesokan harinya. Orang tua hendaknya tidak menjanjikan kepada anak untuk memberi izin mengakses internet setelah belajar, karena hal tersebut akan membuat anak melakukan kegiatan belajar tidak didasarkan pada kebutuhannya, namun didasarkan pada imbalan yang diberikan.

Adapun durasi waktu dalam menggunakan internet anak pada siang hari sebaiknya kurang dari 2 jam/hari agar anak dapat membagi waktunya untuk beristirahat maupun bermain dengan temannya. Sedangkan durasi waktu penggunaan internet pada malam hari hendaknya orang tua cukup memberikan waktu selama 1 jam agar anak bisa beristirahat dengan cukup untuk mempersiapkan aktivitas-aktivitas pada keesokan harinya.

Berbagai informasi yang terdapat dalam internet memang memiliki banyak manfaat guna menambah ilmu wawasan bagi anak. Namun karena begitu asyiknya anak memandang layar *handphone* atau sejenisnya saat mengakses internet menjadikan adanya dampak negatif bagi kesehatan fisik dan psikisnya. Berikut ini uraian dampak negatif penggunaan *smartphone* bagi anak yaitu:

- 1) Anak menjadi manja dan malas. Dengan adanya *smartphone* di tangan anak, maka anak tidak akan memperhatikan keadaan sekelilingnya. Mereka dengan sayik memainkan *smartphone* mereka hingga lupa waktu. Anak dengan *smartphone* cenderung mempunyai sifat bandel, suka melawan dan susah di atur.

- 2) Mengganggu pertumbuhan fisik anak jika *smartphone* di mainkan dan diperasikan pada posisi yang salah. Jika anak yang memainkan *smartphone* dengan posisi yang salah seperti dengan tiduran ataupun dengan posisi leher yang terlalu membungkuk dalam waktu yang cukup lama, maka secara langsung akan mempengaruhi pertumbuhan fisiknya terutama kesehatan mata anak.
- 3) Anak cenderung memiliki moral yang rendah yang di sebabkan dengan fitur online selama 24 jam yang di tawarkan oleh *smartphone* maka akses segala informasi yang ada di internet akan leluasa di peroleh oleh anak. Internet merupakan pusat segala informasi di dunia ini, jika seorang anak mengakses situs yang tidak pantas maka anakpun akan mengetahui informasi yang seharusnya belum diketahui oleh anak dan hal itu dapat merusak moral anak.

Begitu luar biasanya dampak dampak negatif yang di timbulkan oleh *smartphone* bagi anak sehingga orang tua harus berperan aktif dalam hal mengontrol anak saat menggunakan *smartphone*. Ada beberapa solusi bagi orang tua yang ingin memberikan *smartphone* bagi anak diantaranya :

- 1) Gunakan aplikasi *google family link*. Orang tua dapat mengunduhnya di *play store* yang mana aplikasi ini dapat mengendalikan segala aktivitas *smartphone* anak dan mematikan *smartphone* anak ketika didapati anak mengakses situs yang negatif. Selain itu orang tua bisa membatasi durasi anak bermain *gadget* dengan memberi kata sandi apabila batas waktu yang ditentukan telah usai sehingga anak tidak bisa lagi menggunakan *smartphone* miliknya jika belum meminta kata sandi dari orang tua.

- 2) Gunakan teknik 20-20-20 untuk mencegah mata lelah akibat menatap layar *gadget*. Orang tua hendaknya menerapkan teknik ini yaitu setiap 20 menit di depan layar *gadget*, istirahatkan mata selama 20 detik dengan mengalihkan pandangan dari layar *gadget* ke objek-objek yang berjarak minimal 20 kaki (6 meter) dari tempat anak menggunakan *gadget*.

#### **2.1.3.9 Indikator Internet**

Dari berbagai teori tentang internet, dapat ditarik beberapa indikator internet, seperti di bawah ini:

1. Pengawasan orang tua ketika menggunakan internet

Syaripudin, dkk (2010: 17-18) memaparkan bahwa peran orang tua sangat penting untuk mendampingi anak ketika menggunakan internet. Orang tua harus memberikan batasan-batasan situs yang boleh dikunjungi berdasarkan pengamatan orang tua sebelumnya. Orang tua bisa menyarankan kepada anak untuk menjadikan sebuah direktori atau *search engine* khusus sebagai situs yang wajib dibuka pertama kali saat terhubung dengan internet. Oleh sebab itu keterbukaan dan kejujuran dalam keluarga bisa melindungi anak dari materi negatif internet dan bahaya penyalahgunaan internet dikalangan siswa.

2. Lama waktu dalam menggunakan internet

Menurut Adiarsi, Stellarosa dan Silaban (2015: 470) dalam hasil penelitiannya mengemukakan jika informan yang menggunakan Internet melebihi 5 jam/hari untuk media sosial dan *instant messenger* melalui *smartphone*. Informan yang mempergunakan Internet kurang 5 jam/hari, atau maksimal 4 jam/hari juga memiliki kesamaan pada apa yang diakses di

internet. Namun, informan ini lebih menggunakannya untuk *selfie*. Umumnya informan kategori ini sibuk pada pekerjaannya sehingga tidak begitu intens menggunakan media internet.

Sehubungan dengan itu sejalan dengan survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia tahun 2017 tentang durasi pemanfaatan internet per hari. Durasi penggunaan internet 1-3 jam sebanyak 43,89% , 4-7 jam sebanyak 29,63%, dan >7 jam sebanyak 26,48%. Adapun layanan yang paling sering diakses yaitu *chatting* sebanyak 89,35%, sosial media 87,13%, *search engine* 74,84%, melihat gambar 72,79%, melihat video 69,64%, download video 70,23%, download gambar 56,77%, upload *file* sebanyak 35,99%, akses *email* 33,58%, beli dan beli barang 16,97% dan 32,19%, akses pendaftaran 16,97%, dan 7,39% dipergunakan untuk perbankan. Sedangkan pemanfaatan internet di bidang edukasi yakni untuk baca artikel sebanyak 55,30%, melihat video tutorial sebanyak 49,67%, share artikel/video edukasi sebanyak 21,73% dan daftar sekolah sebanyak 14,63%. Diketahui dari hasil survey, penggunaan internet di bidang *chatting*, sosial media, *search engine*, lihat gambar/ foto, lihat video, *download* video dan gambar lebih diminati dari pada pelayanan internet di bidang pendidikan. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa lama waktu penggunaan layanan internet lebih banyak digunakan untuk hiburan dan informasi yang dapat menarik perhatian.

### 3. Dampak penggunaan internet sebagai hiburan

Penggunaan internet sebagai hiburan juga dibutuhkan siswa tatkala sedang jenuh dalam menghadapi rutinitas. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa

penggunaan internet sebagai hiburan berdampak positif-negatif. Menurut Khairuni (2016:100) dampak positif dari internet adalah sebagai berikut:

- a) mempermudah proses belajar,
- b) mendapatkan kawan baru, ataupun bertemu kawan lama dari sosial media,
- c) mengisi waktu senggang dengan program-program permainan *game* ataupun melihat video yang bermacam-macam.

Adapun dampak negatif dari penggunaan internet untuk hiburan diantaranya:

- a) berkurangnya waktu belajar karena terlalu asyik menggunakan internet untuk hiburan,
- b) terganggunya konsentrasi belajar ketika sudah mulai bosan dengan pelajaran,
- c) merusak moral pelajar, karena adanya gambar porno yang dengan mudah bisa diakses,
- d) uang jajan yang cepat habis karena dipergunakan untuk internetan di warnet maupun di *handphone*

#### 4. Media yang digunakan untuk mengakses internet

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Husni dan Fatulloh (2016: 12) yang menjelaskan bahwa berdasarkan jawaban dari mayoritas total responden *handphone/smartphone* merupakan media utama yang digunakan untuk mengakses internet. Alasannya, karena memiliki variasi harga yang beragam sesuai dengan kemampuan ekonomi pengguna sehingga mudah didapat dan dimiliki oleh semua orang, sifatnya yang *portable* dan simpel, selain itu tidak

adanya kontrol dalam penggunaan layanan paket internet untuk aplikasi *smartphone* kecuali dirinya sendiri.

Penjelasan tersebut sejalan dengan hasil survey yang dilakukan oleh Kominfo Tahun 2017 menunjukkan bahwa lebih dari setengah masyarakat Indonesia sudah memiliki telepon pintar atau *smartphone*. Adapun jumlah yang memiliki *smartphone* sebanyak 66,31% sedangkan 33,69% tidak memilikinya.

#### 5. Perasaan ketika tidak ada internet

Husni dan Fatulloh (2016: 11) dalam penelitiannya terkait perasaan ketika internet tidak ada memaparkan bahwa mayoritas total informan menyatakan biasa-biasa saja jika tidak ada internet, namun urutan kedua dari pilihan jawaban ini yang harus diwaspadai adalah bingung/ bosan persentasenya cukup tinggi sekitar 43,03%. Akan muncul sisi negatif jika sudah merasa bingung ketika tidak ada layanan internet yaitu akan dapat menjadikan *addiction* terhadap internet, seperti emosional dan cenderung *introvert*.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ozcan dan Bicen (2016) menerangkan tentang hasil penelitiannya jika siswa berbakat telah menyatakan bahwa mereka tidak dapat membayangkan hidup tanpa teknologi. Siswa berbakat yang memiliki keanggotaan di lebih dari 3 akun media sosial melaporkan bahwa mereka merasa sedih dan marah ketika tidak ada koneksi internet. Selain itu, mereka menunjukkan bahwa teknologi memainkan peran penting dalam pendidikan mereka. Selanjutnya, mereka menyatakan bahwa mereka menghubungi siswa lain untuk waktu yang

singkat melalui teknologi dan berbagi pengalaman dan pengetahuan mereka satu sama lain.

## **2.1.4 Motivasi Belajar**

### **2.1.4.1 Pengertian Motivasi Belajar**

Setiap individu memiliki kondisi internal dan eksternal, dimana kondisi internal tersebut turut berperan dalam aktivitas dirinya sehari-hari. Salah satu dari kondisi internal tersebut adalah motivasi. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi.

Uno (2015: 23) mengemukakan jika adanya dorongan intrinsik dan ekstrinsik dalam diri siswa akan menimbulkan motivasi belajar sehingga ia akan melakukan tindakan yang menjadikannya lebih baik, giat dan semangat untuk menjalani aktifitas belajarnya.

Dimiyati dan Mudjiono (2013: 80) besarnya kekuatan mental pada siswa akan mendorong dirinya untuk belajar. Besarnya kekuatan mental dalam diri seseorang, dapat mendorong, menggerakkan, mengarahkan sikap dan perilakunya untuk giat dalam belajar. Besarnya kekuatan mental itu disebut sebagai motivasi belajar. Terdapat tiga komponen utama dalam motivasi yaitu (1) kebutuhan, (2) dorongan, dan (3) tujuan.

Selain itu Sardiman (2016: 75) motivasi dirangsang oleh faktor dari luar, namun tumbuh di dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar motivasi merupakan serangkaian usaha yang ada dalam diri siswa, sehingga ia melakukan kegiatan belajar dengan baik demi mencapai tujuan belajar yang dikehendaki.

Dari penjelasan para tokoh di atas, peneliti memaknai motivasi belajar ialah dorongan baik intrinsik maupun ekstrinsik yang dapat menggerakkan siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Agar seorang guru dapat mengetahui apakah siswa memiliki motivasi belajar atau tidak, maka penting untuk mempelajari ciri-ciri motivasi.

#### **2.1.4.2 Ciri-Ciri Motivasi Belajar**

Sardiman (2016: 83) mengemukakan bahwa motivasi pada setiap orang ciri-cirinya demikian:

1. dalam menyelesaikan sebuah tugas tekun,
2. dalam menghadapi kesulitan ulet,
3. minat ketika menemukan masalah dalam belajar,
4. mandiri dalam melakukan kegiatan,
5. tidak begitu menyukai kegiatan yang sifatnya rutinitas,
6. kokoh mempertahankan pendapatnya yang diyakininya,
7. hal yang kurang diyakini tidak mudah langsung dilepaskannya,
8. gemar mencari solusi dari soal pelajaran.

Uno (2015: 23) dalam pendapatnya ciri motivasi ialah:

1. terdapatnya hasrat keberhasilan belajar,
2. terdapatnya dorongan kuat untuk belajar,
3. terdapatnya cita-cita di masa depan,
4. terdapatnya *reward* dalam belajar,
5. terdapatnya kemenarikan dalam belajar.



6. terdapatnya lingkungan disekitar siswa yang kondusif.

Simpulan yang dapat diambil ialah siswa dikatakan memiliki motivasi yang kuat ketika dirinya sudah mampu menerapkan berbagai ciri motivasi dari pemaparan tokoh. Ciri motivasi yang disebutkan berikut penting dimiliki pada proses belajar siswa.

#### **2.1.4.3 Macam-Macam Motivasi Belajar**

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik (Uno, 2015: 23).

Sedangkan menurut Sardiman (2016: 89-91) menjelaskan motivasi intrinsik dan ekstrinsik sebagai berikut:

1. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan motif-motif yang berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan memiliki tujuan yang dilaluinya dengan belajar agar menjadi orang yang terdidik, berpengetahuan, yang ahli dalam bidang studi tertentu. Jadi motivasi intrinsik ini muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekedar simbol dan seremonial.

2. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai

bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar. Perlu ditegaskan bahwa, bukan berarti motivasi ekstrinsik ini tidak baik dan tidak penting. Dalam kegiatan belajar mengajar motivasi ekstrinsik tetap penting, karena kemungkinan besar keadaan siswa dinamis, berubah-ubah, dan juga mungkin komponen lain dalam proses belajar-mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga memerlukan motivasi ekstrinsik.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi dapat timbul berdasarkan dua faktor, yaitu internal dan eksternal. Faktor internal merupakan motif yang berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sedangkan faktor eksternal adalah motif yang berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Kedua faktor tersebut harus saling berikatan agar dapat mendorong siswa dalam mencapai tujuan yang dikehendakinya.

#### **2.1.4.4 Unsur-Unsur yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Dimiyati dan Mudjiono (2013: 97-100) memaparkan unsur motivasi tersebut diantaranya:

1. Adanya cita-cita/aspirasi siswa

Cita-cita dapat berlangsung dalam waktu sangat lama, bahkan sepanjang hayat. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik, sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.

2. Adanya kemampuan untuk belajar

Dalam belajar, siswa memerlukan banyak kemampuan guna melakukan aktivitas perkembangannya.

3. Kondisi siswa

Baik kondisi jasmani ataupun rohani berpengaruh kepada motivasi belajar anak. Oleh sebab itu, kondisi mereka harus dijaga agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan lancar.

4. Kondisi lingkungan siswa

Kondisi lingkungan yang baik akan turut menumbuhkan motivasi anak menjadi lebih baik. Sehingga timbulah semangat belajarnya yang meningkat.

5. Unsur yang dinamis dalam belajar

Guru profesional diharapkan mampu mempergunakan sumber belajar apapun yang tersedia belajar di sekitar sekolah untuk memotivasi siswa dalam belajar.

6. Usaha guru dalam mengajar

Usaha para guru dalam mengajar di sekolah hendaknya interaktif guna peningkatan motivasi belajar anak. Upaya profesionalitas guru dalam mengajar baiknya menjalin kerjasama pedagogis bersama pusat badan pendidikan.

Dari penjelasan ini, dapat diketahui bahwa unsur penentu timbulnya motivasi belajar anak bukan melulu dari dirinya, tetapi juga berasal dari lingkungan sosial, keluarga, dan guru juga ikut andil. Oleh sebab itu, agar

motivasi belajar siswa meningkat, harus ada korelasi yang baik antar semua unsur yang mempengaruhi guna mencapai kesuksesan dalam belajarnya.

#### **2.1.4.5 Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar**

Sardiman (2016: 92-95) menjelaskan bahwa terdapat sebelas cara dalam menumbuhkan motivasi siswa di sekolah adalah sebagai berikut:

##### **1. Memberi angka**

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajar. Banyak siswa belajar yang utama justru untuk mencapai angka/nilai yang baik. Angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Namun, guru harus memberikan pengertian kepada siswa bahwa pencapaian angka seperti itu belum merupakan hasil belajar yang sejati dan hasil belajar yang bermakna. Oleh karena itu, guru mengaitkan angka-angka dengan *values* yang terkandung dalam pengetahuan yang diajarkan kepada siswa sehingga tidak sekadar kognitif saja tetapi juga keterampilan dan sikap.

##### **2. Hadiah**

Hadiah dapat dikatakan sebagai motivasi dalam belajar agar anak semangat dan berlomba-lomba untuk mencermati dan memahami pembelajaran yang sedang dijelaskan oleh guru.

##### **3. Saingan/ Kompetisi**

Saingan dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik individual maupun kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

#### 4. *Ego-involvement*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang sangat penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri, begitu juga untuk siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.

#### 5. Memberi ulangan

Siswa akan menjadi giat belajar jika mengetahui akan ada ulangan, oleh sebab itu, memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi. Namun pemberian ulangan ini tidak boleh terlalu sering misalnya setiap hari karena bisa membosankan. Dalam hal ini guru harus terbuka, jika akan dilaksanakan ulangan harus diberitahukan kepada siswa terlebih dahulu.

#### 6. Mengetahui hasil

Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

#### 7. Pujian

Pujian adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan merupakan motivasi yang baik. Oleh sebab itu, agar pujian menjadi motivasi untuk siswa maka pemberiannya harus tepat karena akan memupuk suasana yang

menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta akan membangkitkan harga diri.

#### 8. Hukuman

Hukuman adalah bentuk *reinforcement* yang negatif, tapi jika diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu, seorang guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

#### 9. Hasrat untuk belajar

Adanya hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan maksud untuk belajar. Siswa yang memiliki hasrat untuk belajar berarti memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah tentu hasilnya akan lebih baik.

#### 10. Minat

Minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar akan berjalan lancar jika disertai dengan minat. Minat dapat dibangkitkan dengan cara-cara sebagai berikut:

- a) membangkitkan adanya suatu kebutuhan,
- b) menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau,
- c) memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik,
- d) menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.

#### 11. Tujuan yang diakui

Tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, merupakan alat motivasi yang sangat penting. Dengan memahami tujuan yang harus dicapai karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

Selain siswa itu sendiri, guru pun ikut berperan dalam menumbuhkan motivasi belajar. Guru diharapkan merencanakan suatu aktivitas belajar mengajar yang efektif dan menarik. Slameto (2015: 99) memaparkan bahwa guru harus berusaha semaksimal kemampuannya dalam meningkatkan motivasi siswanya untuk belajar. Terdapat empat poin tentang aktivitas guru guna menumbuhkan motivasi siswa, diantaranya:

1. membangkitkan dorongan kepada siswa untuk belajar,
2. menjelaskan secara konkrit kepada siswa yang dapat dilakukan pada akhir pengajaran,
3. memberikan ganjaran terhadap prestasi yang dicapai sehingga dapat mencapai prestasi yang lebih baik dikemudian hari,
4. membentuk kebiasaan belajar yang baik.

Dari uraian di atas, tentunya masih banyak lagi bentuk dan cara yang bisa dimanfaatkan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Penting bagi guru bermacam-macam motivasi itu dikembangkan dan diarahkan untuk dapat melahirkan hasil belajar yang bermakna. Mungkin pada mulanya siswa didik rajin belajar karena ada suatu motivasi, tetapi guru harus mampu melanjutkan dari tahap rajin belajar itu bisa diarahkan menjadi kegiatan belajar yang bermakna sehingga hasilnya pun akan bermakna bagi kehidupan siswa.

#### **2.1.4.6 Fungsi Motivasi Belajar**

Dalam pembelajaran tentunya didapati siswa yang kurang bergairah mengikuti pembelajaran di kelas. Hal tersebut sebagai contoh bahwa siswa tidak

memiliki motivasi untuk belajar. Fungsi motivasi menurut Hamalik (2014: 175) yakni:

1. mendorong munculnya sesuatu keinginan untuk belajar,
2. alat yang mengarahkan pada tujuan belajar,
3. alat penggerak belajar.

Pendapat Sardiman (2016: 85) terdapat tiga fungsi motivasi belajar.

Adapun ketiga fungsi motivasi belajar dijelaskan sebagai berikut:

1. mesin pendorong seseorang agar bergerak mengerjakan sesuatu,
2. mesin penentu arah perbuatan yang hendak dicapai,
3. mesin penyeleksi perbuatan guna mencapai tujuan.

Hasil penjelasan tokoh ini, disimpulkan jika motivasi berfungsi sebagai mesin pendorong, mesin penentuan arah, dan alat penyeleksi perbuatan untuk melakukan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan yang dikehendaki. Motivasi dan usaha yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang maksimal. Tingkat motivasi seseorang menjadi penentu pada tingkat pencapaian prestasinya dalam belajar.

#### **2.1.4.7 Pentingnya Motivasi Belajar**

Rifa'i dan Anni (2015: 100) memaparkan jika motivasi itu penting, bahkan tanpa adanya kesepakatan tertentu mengenai definisi konsep tersebut. Motivasi bukan saja penting karena menjadi faktor penyebab belajar, namun juga memperlancar belajar dan hasil belajar. Secara historik, pendidik selalu mengetahui kapan siswa perlu dimotivasi selama proses belajar, sehingga aktivitas



belajar berlangsung lebih menyenangkan, arus komunikasi lebih lancar, menurunkan kecemasan siswa, meningkatkan reativitas dan aktivitas belajar.

Sejalan dengan pendapat Barakatu (2017) yang memaparkan jika di dalam kelas, tahap motivasi ini lebih sering didorong dengan pemberian pujian dan nilai positif. Intentif yang diberikan kepada siswa yang mengarahkan perhatian kepada model, mempraktekkannya, dan mereproduksi kembali kecakapannya karena mereka sudah mempelajarinya sesuai apa yang diinginkan dan disenangi guru sehingga mereka mendapat *reinforc* akan memperkuat keinginan siswa untuk belajar. Dorongan, sambutan hangat, penghargaan, dan pengakuan akan menumbuhkan *self efficacy* dan motivasi internal yang sangat bermanfaat dalam kegiatan belajar berikutnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa peningkatan motivasi belajar sangat penting guna menunjang ketercapaian hasil belajar yang optimal bagi siswa.

Dimiyati dan Mudjiono (2013: 84-86) memaparkan pentingnya siswa memiliki motivasi belajar ialah: (1) menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir; (2) menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya; (3) mengarahkan kegiatan belajar; (4) membesarkan semangat belajar; (5) menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja (di sela-selanya adalah istirahat dan bermain) yang bersinambungan, individu dilatih untuk menggunakan kekuatannya sehingga dapat berhasil.

Dari uraian para tokoh di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar sangat penting bagi siswa karena dapat memperlancar belajar dan

meningkatkan hasil belajar. Selain itu, dengan adanya motivasi belajar dapat menyadarkan kekuatan usaha belajar yang dibandingkan dengan teman sebayanya, dapat mengarahkan kegiatan belajar, membesarkan semangat belajar serta menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar yang bersinambungan sehingga dengan kekuatannya tersebut siswa dapat berhasil.

#### **2.1.4.8 Indikator Motivasi Belajar**

Dari berbagai teori tentang motivasi belajar, dijabarkan indikator-indikatornya antara lain:

1. Minat

Sardiman (2016: 94) unsur minat sangat erat hubungannya dengan motivasi. Motivasi muncul karena adanya kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah jika minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses pembelajaran akan berjalan lancar jika disertai dengan minat (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).

2. Terdapatnya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Uno (2015: 23) motivasi berkaitan pada dorongan seseorang dalam melakukan proses belajarnya. Seseorang yang memiliki kebutuhan akan berusaha untuk mendapatkan kebutuhan tersebut. Seorang siswa yang memiliki keinginan untuk pengetahuannya, maka ia harus memiliki kesadaran untuk meningkatkan pengetahuannya serta meningkatkan hasil belajarnya. Perlu adanya dorongan untuk belajar dari orang tua dan guru, untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa.

3. Terdapatnya harapan dan cita-cita di masa depan

Uno (2015: 23) memaparkan bahwasanya harapan itu dilatarbelakangi oleh pikiran positif, jika ilmu yang dipelajarinya saat ini sangat berguna untuk sekarang dan masa depan. Motivasi akan muncul saat seseorang membutuhkan sesuatu dari yang dipelajarinya. Hal tersebut mengharuskan siswa mempunyai harapan dan cita-cita dimasa depannya, agar dapat terus bersemangat dalam belajar untuk mencapai cita-citanya.

4. Terdapatnya penghargaan ketika belajar

Uno (2015: 23) penghargaan atas prestasi siswa sangat diperlukan dalam belajar. Penghargaan ini baik berupa ucapan, nilai, maupun benda (*reward*). Adanya penghargaan dalam belajar menjadikan motivasi belajar siswa dapat meningkat.

5. Kondisi lingkungan di sekitar siswa

Dimiyati dan Mudjiono (2013: 99) lingkungan merupakan faktor penting dalam membentuk motivasi belajar yang efektif. Lingkungan belajar yang kondusif akan memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik, tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

Salah satu lingkungan yang menjadi faktor penentu terbesar dalam dalam motivasi belajar siswa adalah kondisi lingkungan kelas. Manakala kondisi lingkungan kelasnya kondusif maka akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, jika kondisi lingkungan kelasnya tidak kondusif, gaduh dan tidak terkontrol bisa menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Seperti pendapat Mucherah, Finch dan Smith (2014) yang memaparkan jika iklim

kelas dapat meningkatkan motivasi membaca sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu aspek yang diamati adalah dukungan guru.

Indikator yang dipaparkan di atas digunakan sebagai acuan untuk membuat instrumen tentang motivasi belajar pada siswa kelas V SD Negeri Gugus Dewi Kunthi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang pada tahun ajaran 2019/2020.

## **2.1.5 Hakikat Prestasi Belajar**

### **2.1.5.1 Pengertian Prestasi Belajar**

Prestasi merupakan hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. Menurut Tu'u (2008: 75) prestasi belajar merupakan hasil belajar yang diberikan oleh guru kepada siswa dari suatu proses pembelajaran yang telah dilakukan di sekolah. Hasil belajar yang dimaksudkan yaitu bersifat kognitif dan lazimnya ditunjukkan dengan angka maupun nilai tes.

Berdasarkan hal itu, prestasi belajar siswa dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. prestasi belajar siswa adalah hasil belajar yang dicapai ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah,
2. prestasi belajar siswa terutama yang dinilai adalah aspek kognitifnya karena bersangkutan dengan kemampuan siswa dalam pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa dan evaluasi,
3. prestasi belajar siswa dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai atau angka nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap tugas dan ulangan-ulangan atau ujian yang ditempuh oleh siswa.

Sedangkan menurut Hamdu dan Agustina (2011: 83) prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar.

Adapun pengertian prestasi belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam simbol dan angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh siswa dalam periode tertentu.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari proses belajar mengajar yang ditunjukkan dengan nilai tes atau raport setiap bidang studi yang diberikan oleh guru kepada siswa dalam periode tertentu.

#### **2.1.5.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Tu'u (2008: 78-81) mengemukakan faktor penting yang bisa mempengaruhi bagi keberhasilan belajar siswa ialah:

1. Kecerdasan

Tinggi rendahnya kecerdasan yang dimiliki seorang siswa sangat menentukan keberhasilannya mencapai prestasi belajar, termasuk prestasi-prestasi lain sesuai macam-macam kecerdasan yang menonjol pada dirinya. Yang dimaksud kecerdasan disini yaitu menyangkut kemampuan yang luas, tidak hanya kemampuan rasional memahami, mengerti, memecahkan problem,

tetapi termasuk kemampuan mengatur perilaku berhadapan dengan lingkungan yang berubah dan kemampuan belajar dari pengalamannya.

## 2. Bakat

Bakat ialah kemampuan yang dimiliki dari lahir dan diterima sebagai warisan orang tua secara turun temurun. Itu sebabnya siswa yang memilih bidang pendidikan, hendaknya memperhatikan aspek bakat pada dirinya guna memperoleh prestasi yang tinggi.

## 3. Minat dan perhatian

Ialah dua hal yang saling berkaitan erat. Minat yakni keinginan yang besar akan suatu hal, sedangkan perhatian ialah mengamati dengan cermat akan suatu hal. Oleh karena itu, dalam aktivitas belajar siswa hendaknya mencurahkan seluruh minat dan perhatiannya guna memperoleh prestasi yang tinggi.

## 4. Motif

Motif ialah dorongan mendasar pada diri individu akan usaha dan kegiatannya dalam berbuat suatu hal guna tercapainya prestasi yang baik. Itu alasannya siswa harus memiliki motif yang baik dan kuat saat belajar.

## 5. Cara belajar

Cara belajar yang tepat dapat meningkatkan keberhasilan studi siswa. Guru serta orang tua hendaknya membimbing mereka guna mendapatkan cara belajar yang baik serta nyaman bagi dirinya.

#### 6. Faktor di lingkungan keluarganya

Potensi positif terbesar yang memberikan pengaruh dalam prestasi anak ialah keluarga. Oleh karenanya keluarga harusnya memberikan *support*, dorongan, bimbingan serta tauladan baik untuk buah hatinya.

#### 7. Faktor sekolah

Manakala kondisi sekolah kondusif, interaksi antar warga sekolah baik, penggunaan metode aktif interaktif belajar, siswanya disiplin, serta terpenuhinya sarana yang memadai itu mendorong siswa berkompetisi dan membuah hasil belajar yang lebih tinggi.

Disimpulkan bahwasanya faktor yang telah dikemukakan di atas dapat menunjang keberhasilan belajar siswa agar meningkat lebih baik lagi.

### **2.1.6 Peran Guru dalam Pendidikan**

Salah satu komponen yang harus ada dalam pendidikan adalah guru. Tanpa seorang guru, proses belajar mengajar tidak akan terlaksana. Guru merupakan pemegang peranan utama dalam proses belajar mengajar (Usman, 2013:4). Guru merupakan sosok yang banyak dikenal dan dikagumi dalam masyarakat karena profesi yang digeluti sangat mulia. Guru merupakan suatu profesi yang membutuhkan keahlian khusus. Profesi guru membutuhkan keahlian khusus karena pekerjaan ini tidak dapat dilakukan oleh sembarang orang.

Menurut Sardiman (2015: 125) guru adalah salah satu komponen manusiawi dalam proses belajar-mengajar yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial di bidang pembangunan. Oleh karena itu, guru yang merupakan salah satu unsur di bidang kependidikan harus

berperan serta secara aktif dan menempatkan kedudukannya sebagai tenaga profesional, sesuai dengan tuntutan masyarakat yang semakin berkembang.

Menurut Hasibuan (2017) seorang guru harus berpacu dalam pembelajaran, dengan memberikan kemudahan belajar bagi seluruh siswa, agar dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Dalam hal ini, guru harus kreatif, profesional dan menyenangkan, dengan memposisikan diri sebagai : (a) orang tua, yang penuh kasih sayang pada peserta didiknya; (b) teman, tempat mengadu dan mengutarakan perasaan bagi para peserta didik; (c) fasilitator, yang selalu siap memberikan kemudahan, dan melayani peserta didik sesuai minat, kemampuan dan bakatnya; (d) memberikan sumbangan pemikiran kepada orang tua untuk dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi anak dan memberikan saran pemecahannya; (e) memupuk rasa percaya diri, berani dan bertanggung jawab; (f) membiasakan peserta didik untuk saling berhubungan dengan orang lain secara wajar; (g) mengembangkan proses sosialisasi yang wajar antar peserta didik, orang lain, dan lingkungannya; (h) mengembangkan kreativitas; dan (i) menjadi pembantu ketika diperlukan. Demikian beberapa peran yang harus dijalani seorang guru dalam mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh para siswanya.

Selain pemaparan tersebut di atas guru pula memiliki peran yang sangat berpengaruh terhadap tercapainya proses kegiatan belajar-mengajar siswa. Menurut Sardiman (2015: 143-146) peranan guru dalam kegiatan belajar-mengajar, secara singkat dijelaskan sebagai berikut:



1) Guru sebagai informator

Sebagai informator, Guru harus dapat memberikan informasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, selain sejumlah bahan pelajaran untuk setiap mata pelajaran yang telah diprogramkan dalam kurikulum. Peran guru sebagai informator dalam bahasan ini juga berguna untuk memberikan arahan, bimbingan dan informasi kepada siswa terkait dengan penggunaan internet yang baik, dengan memberikan situs-situs yang mampu menambah pengetahuan siswa dalam dunia pendidikan. Dengan adanya perkembangan teknologi yang begitu pesat khususnya internet tentunya guru pula akan semakin mudah dalam menyampaikan dan memberikan informasi baru terkait dengan pembelajaran-pembelajaran yang lebih menarik sehingga mendorong siswa agar lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

2) Guru sebagai organisator

Guru sebagai organisator, adalah sisi lain dari peranan yang diperlukan dari Guru. Dalam bidang ini seorang Guru menjadi pengelola kegiatan akademik, silabus, workshop, jadwal pelajaran dan lain-lain. Komponen-komponen yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar, semuanya diorganisasikan sedemikian rupa, sehingga dapat mencapai efektivitas dan efisiensi dalam belajar dalam diri siswa.

3) Guru sebagai motivator

Peranan Guru sebagai motivator ini penting artinya dalam rangka meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar siswa. Guru

harus dapat merangsang dan memberikan dorongan serta untuk mendinamisasikan potensi siswa, menumbuhkan aktifitas dan kreativitas, sehingga akan terjadi dinamika didalam proses belajar mengajar. Dalam semboyan pendidikan di Taman Siswa sudah lama dikenal dengan istilah “Ing madya mangun karsa”. Peranan Guru sebagai motivator ini sangat penting dalam interaksi belajar mengajar, karena menyangkut esensi pekerjaan mendidik yang membutuhkan kemahiran sosial, dalam arti personalisasi dan sosialisasi diri. Peran guru sebagai motivator dalam bahasan ini juga berguna untuk memberikan dorongan kepada siswa dalam menggunakan berbagai sarana belajar yang telah berkembang dengan pesat seperti saat ini yaitu internet. Dengan penggunaan internet yang baik, maka siswa akan memperoleh informasi dan pengetahuan umum lainnya yang positif dan berguna bagi dirinya yang mungkin tidak didapatkan di sekolah.

#### 4) Guru sebagai pengarah/direktor

Sebagai pengarah atau direktor jiwa kepemimpinan guru dalam peranan ini lebih menonjol. Guru dalam hal ini harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan yang dicita-citakan. Sebagai direktor guru juga berhak untuk mengarahkan siswa dalam mencari sumber ilmu yang terdapat dimanapun khususnya internet yakni yang memiliki nilai dan pengaruh yang dapat memberikan manfaat bagi dirinya dan orang disekitarnya. Guru pula harus mengarahkan siswa tentang batasan waktu dan konten yang belum semestinya mereka lihat.

5) Guru sebagai inisiator

Dalam peranannya sebagai inisiator, Guru harus dapat menjadi pencetus ide-ide dalam pendidikan dan pengajaran. Sudah barang tentu ide-ide itu merupakan ide-ide kreatif yang dapat dicontohkan kepada anak didiknya. Jadi termasuk pula dalam lingkup semboyan “ing ngarsa sung tuladha”.

6) Guru sebagai transmitter

Dalam kegiatan belajar guru juga akan bertindak selaku penyebar kebijaksanaan pendidikan dan pengetahuan. Dalam bahasan ini, guru tidak diperkenankan untuk melarang siswa dalam mengakses internet. Guru justru hendaknya mengenalkan internet kepada siswa sebagai salah satu sarana belajar yang dapat digunakan siswa untuk mencari segala informasi yang dibutuhkannya, baik yang berkaitan dengan pembelajaran di sekolah maupun informasi-informasi yang sifatnya umum.

7) Guru sebagai fasilitator

Sebagai fasilitator, Guru hendaknya dapat menyediakan fasilitas yang memungkinkan kemudahan kegiatan belajar siswa. Oleh karena itu menjadi tugas guru bagaimana menyediakan fasilitas sehingga interaksi belajar mengajar akan berlangsung secara efektif. Adanya fasilitas internet saat ini dapat membantu peranan guru sebagai fasilitator bagi siswa. Guru dapat mencari berbagai referensi terkait pembelajaran yang ada di internet untuk menjelaskan pelajaran yang sulit untuk digambarkan sendiri oleh siswa.

8) Guru sebagai mediator

Sebagai mediator, Guru dapat berperan sebagai penengah, sebagai pengatur lalu lintas jalannya diskusi. Kemacetan jalannya diskusi akibat siswa kurang mampu mencari jalan keluar dari pemecahan masalahnya, hal ini dapat guru tengahi, bagaimana menganalisis permasalahan agar dapat diselesaikan oleh guru sebagai mediator.

9) Guru sebagai evaluator

Guru dituntut untuk menjadi seorang evaluator yang baik dan jujur, dengan memberikan penilaian yang menyentuh aspek ekstrinsik dan intrinsik. Penilaian aspek intrinsik lebih menyentuh pada aspek kepribadian siswa, yakni aspek nilai (values). Penilaian terhadap kepribadian siswa tentu diutamakan daripada penilaian terhadap jawaban siswa ketika diberikan tes. Siswa yang berprestasi baik, belum tentu memiliki kepribadian yang baik. Jadi, penilaian itu pada hakikatnya diarahkan pada perubahan kepribadian siswa agar menjadi manusia susila yang cakap dan bertanggung jawab. Dalam bahasan ini, guru pula perlu menilai sikap dan tanggung jawab siswa saat menggunakan internet, seperti lama waktu penggunaannya serta situs yang dilihatnya tersebut dapat bermanfaat bagi dirinya atau justru menimbulkan dampak yang negatif.

Dari pembahasan di atas, dapat kita simpulkan jika peranan guru dalam dunia pendidikan sangatlah banyak. Tanpa adanya peranan guru, maka pendidikan tidak akan berjalan dengan baik. Dalam penggunaan internet pada siswa, guru juga memiliki peranan yang sangat penting. Siswa yang terkadang kurang

mendengarkan nasihat dari orang tua tentang penggunaan internet yang baik dan bermanfaat bagi dirinya namun lebih mendengarkan nasihat dari guru mereka. Oleh sebab itu guru juga harus ikut serta dalam mengarahkan dan membimbing siswa dalam menggunakan internet yang dapat mendatangkan dampak positif bagi siswa.

### **2.1.7 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**

Berdasarkan tingkat pendidikan anak usia sekolah dasar, guru perlu memahami sifat dan karakteristik siswa agar dapat mendidik, mengarahkan, dan mengajar dengan baik. Nasution (dalam Djamarah, 2015:123) memaparkan masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas atau dua belas tahun. Usia ini ditandai dengan mulainya anak masuk sekolah dasar, dan dimulainya sejarah baru dalam kehidupannya yang kelak akan mengubah sikap-sikap dan tingkah lakunya. Djamarah (2015:124-125) membagi karakteristik anak usia sekolah dasar menjadi dua, yaitu:

1. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar
  - a. Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah
  - b. Adanya sikap yang cenderung untuk mematuhi peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
  - c. Ada kecenderungan memuji diri sendiri.
  - d. Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain kalau hal itu dirasanya menguntungkan untuk meremehkan anak lain.

- e. Kalau tidak dapat menyelesaikan sesuatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting.
- f. Pada masa ini (terutama umur 6-8) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.

## 2. Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar

- a. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
- b. Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.
- c. Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor.
- d. Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya.
- e. Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Di dalam permainan ini biasanya anak tidak lagi terikat pada aturan permainan yang tradisional, mereka membuat peraturan sendiri.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dikatakan setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda namun tidak berbeda jauh dari teman sebayanya. Hal ini dilihat pada pengelompokan sifat khas yang disebutkan tersebut berdasarkan kelas rendah dan kelas tinggi. Siswa antara umur 7 sampai 12 tahun

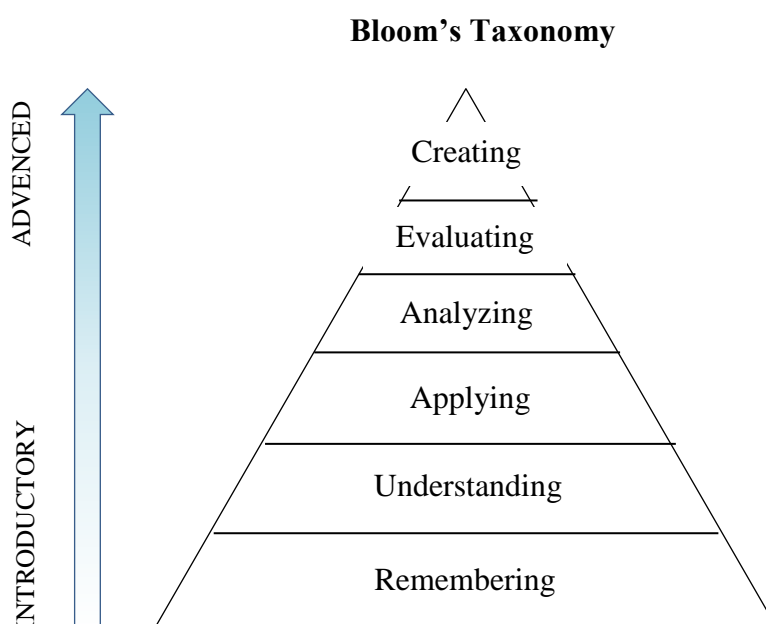
termasuk dalam tahap perkembangan intelektual. Siswa kelas V SD sudah mulai menunjukkan adanya rasa bangga terhadap prestasi yang sudah diraih, konsentrasinya mulai bertambah, dan mulai memperhatikan waktu dalam mengerjakan tugas. Pada usia tersebut cenderung suka membentuk kelompok sebaya baik dalam bermain maupun belajar. Kemudian, siswa sudah mampu berpikir realistis dan memiliki rasa ingin tahu bertambah. Siswa kelas V SD sudah bisa untuk berpikir abstrak, sehingga mampu memecahkan masalah maupun mengerjakan tugas secara mandiri, sehingga dalam membentuk sebuah kebiasaan pada dirinya sendiri sesuai dengan karakter masing-masing yang dimiliki pada setiap siswa.

### **2.1.8 Taksonomi Bloom**

Bloom (dalam Dwiyojo 2016:24) mengelompokkan tujuan pendidikan sebagai *taxonomy educational objectives* ke dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Ranah kognitif merupakan ranah yang berkenaan dengan perikulu yang berhubungan dengan berfikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Ranah kognitif memiliki enam tingkatan. Tingkatan yang paling rendah menunjukkan kapabilitas yang sederhana, sedangkan yang paling tinggi menunjukkan kemampuan yang kompleks. Keenam tingkatan tersebut yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Pengetahuan dan pemahaman merupakan proses berfikir yang lebih rendah dari pada penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Anderson dan Krathwohl (2000) dalam Dwiyojo (2016:25) merevisi level kognitif tersebut menjadi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis,

mengevaluasi, mengkreasi. Perbedaan utama terletak dalam penambahan lebih bermanfaat dan komprehensif tentang bagaimana memotong taksonomi dan bertindak atas berbagai jenis dan tingkat pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan metakognitif. Versi domain kognitif yang lebih terbaru lagi adalah pengembangan level kognitif menjadi 8 level, yaitu pengetahuan (*know*), pemahaman (*comprehend*), aplikasi (*apply*), analisis (*analyze*), evaluasi (*evaluate*), sintesis (*synthesize*), imajinasi (*image*), dan kreasi (*create*). Adapun lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar Bloom's Taxonomy di bawah ini:



Gambar 2.1 Taksonomi Bloom yang telah direvisi  
(Anderson & Krathwohl, 2000)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disebutkan jika ranah kognitif ialah berkaitan dengan perilaku yang berhubungan dengan berfikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Berdasarkan level kognitif yang telah direvisi oleh



Anderson dan Krathwohl tingkatannya dibedakan menjadi 2 yaitu level rendah dan level tinggi. Untuk level rendah dimulai dari tingkat mengingat, memahami, dan mengaplikasi. Sedangkan untuk yang level tinggi yaitu menganalisis, mengevaluasi dan mengkreasi. Ranah kognitif pada siswa sekolah dasar khususnya kelas tinggi yang dalam penelitian ini difokuskan pada kelas 5, hendaknya sudah mencapai ke enam level yaitu dari level mengingat (C1) sampai dengan mengkreasi (C6) yang terdapat dalam taksonomi bloom sesuai dengan tingkat perkembangan kognitifnya pada masing-masing tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh guru. Apabila siswa sudah mencapai ke enam level tersebut dengan baik, maka siswa akan berhasil dan dapat mencapai prestasi belajar yang maksimal.

### **2.1.9 Pengaruh Internet Terhadap Prestasi Belajar**

Berdasarkan hasil penelitian terkait penggunaan internet yang dilakukan oleh Husni dan Fatulloh (2016: 6) menjelaskan bahwa pengguna internet di kalangan anak-anak maupun remaja sudah menjadi tren, sehingga ketika menggunakannya tidak hati-hati dapat menimbulkan dampak negatif bagi mereka. Dampak negatif yang dapat menimpa mereka dari penggunaan internet yang kurang bijak contohnya ketidak kontrolan ketika sedang mengakses internet, maraknya kasus *bullying*, dan mengakses situs-situs negatif yang dapat merusak moral mereka. Penelitian ini hendak mengetahui karakteristik pengguna internet serta dampak negatif yang ditimbulkan di kalangan anak-anak dan remaja pada usia SD dan SMP. Hasil dari penelitian ini didapati enam karakteristik pengguna internet dengan tingkat kepercayaan 95% sesuai kecenderungan karakteristik

dominan yang dimilikinya. Pengembangan lebih lanjut dari penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan panduan berinternet yang aman bagi anak-anak dan remaja tingkat usia sekolah dasar dan menengah pertama.

Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Aulia, Normelani dan Aristin (2016) menyebutkan adanya keterkaitan signifikan dan positif dari internet dengan hasil belajar geografi siswa, yang menunjukkan nilai  $r_{xy}$  lebih banyak dari  $r$  tabel 1% (0,217) maupun 5% (0,282) sehingga  $0,217 < 0,552 > 0,282$ . Hal tersebut ditunjukkan pula dari pemerolehan besarnya  $F_{reg}$  lebih dari harga  $F_{tabel}$  pada analisa regresi ialah 98,50.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Susena dan Lestari (2014) menjelaskan bahwa pemanfaatan internet dapat mencukupi kebutuhan informasi di kalangan pelajar khususnya bidang pendidikan. Kecerdasan siswa dapat meningkat karena memanfaatkan jaringan internet dengan baik dan optimal. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan kualitas pendidikan di daerah pedesaan jaringan internet dapat dikembangkan sehingga siswa bisa mendapatkan haknya untuk mendapatkan ilmu sebanding dengan pelajar yang ada di daerah kota.

Penggunaan internet siswa kelas V SDN Gugus Dewi Kunthi sangat tinggi, sering kali guru meminta siswa untuk mencari tugas di internet. Telah banyak warung internet di sekitar rumah yang masih bisa dijangkau siswa ketika ada tugas dari guru untuk mencari di internet. Tetapi tidak sedikit pula dari siswa sudah memiliki *smartphone* sendiri sehingga memudahkan mereka untuk mencari tugas di internet. Selain dipergunakan untuk mencari tugas di internet, siswa menggunakannya untuk hiburan, seperti bermain *game online*, melihat video di

*youtube*, melihat gambar-gambar, maupun membuka sosial media dan lain sebagainya. Mereka yang senang mencari tugas di internet akan lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran daripada siswa yang tidak suka. Jadi, penggunaan internet sebagai sumber belajar bagi siswa dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

#### **2.1.10 Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar**

Motivasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena jika seseorang memiliki motivasi belajar maka dirinya akan melakukan aktivitas belajarnya dengan baik (Djamarah, 2015: 148).

Dalam kegiatan belajar motivasi merupakan serangkaian usaha yang ada dalam diri siswa, sehingga ia melakukan kegiatan belajar dengan baik demi mencapai tujuan belajar yang dikehendaki, Sardiman (2016: 75).

Sejalan dengan penelitian Budiwibowo dan Nurhalim (2016) yang menyatakan jika lebih besar  $F$  hitung daripada  $F$  tabel, maka hipotesisnya nol ( $H_0$ ) ditolak, sehingga dapat dipetik kesimpulan jika motivasi belajar memiliki pengaruh kepada prestasi belajar.

Selain itu juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ilie dan Tirdia (2015) yang kesimpulannya yaitu ada hubungan yang signifikan antara level keterlibatan orang tua dan tingkat motivasi intrinsik untuk membaca, menulis dan matematika, serta di antaranya keterlibatan orang tua dan hasil pendidikan siswa.

Prestasi belajar dapat optimal jika ada motivasi yang tepat. Dengan demikian peneliti berasumsi bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa.

#### **2.1.11 Pengaruh Internet dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar**

Dalam pembelajaran, keberhasilan belajar siswa dipengaruhi dari berbagai faktor, baik internal ataupun eksternal. Internet merupakan satu diantara faktor eksternal, dimana dijadikan sebagai sumber belajar siswa. Mereka dapat mencari materi terkait pelajaran dengan mudah melalui internet baik bersama orang tuanya, teman sebayanya maupun sendiri. Sedangkan motivasi belajar merupakan faktor internal dan eksternal dalam mencapai optimalitas tujuan belajar, dimana mampu menggerakkan siswa sehingga mau melaksanakan aktivitas belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajarnya. Apabila anak memiliki kesulitan belajar tetapi dirinya memiliki motivasi untuk dapat mencapai tujuan belajar tersebut misalnya bertanya dengan teman sebaya, atau meminta guru untuk menjelaskan ulang tentang pembelajaran yang kurang ia pahami tentunya akan terjadi keberhasilan belajar pada siswa tersebut. Lain dari pada itu, jika motivasi belajar siswa rendah serta mereka sudah merasa asyik dan ketergantungan dengan layanan yang terdapat di internet sehingga tidak bisa mengatur waktunya untuk kegiatan positif lainnya, maka prestasi belajar siswa dapat menurun.

## **2.2 Kajian Empiris**

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang sama kaitannya dengan internet serta motivasi belajar diantaranya:

1. Nurdianti dan Nurkhim (2016), mendapatkan hasil penelitian dan pembahasan jika secara parsial menunjukkan terdapatnya keterkaitan signifikan dan positif dari pengaksesan internet untuk sumber belajar dengan hasil belajar ekonomi dengan kontribusi 19,7%, sehingga simpulan yang bisa diambil bahwa melalui pengaksesan internet untuk sumber belajar memberikan dampak secara langsung maupun tidak langsung terhadap hasil belajar ekonomi siswa.
2. Rimawati dan Wibowo (2018) yang menjelaskan jika persepsi resiko akan penggunaan internet sebesar 32,6 responden menjawab netral karena sebagian guru beranggapan untuk siswa sekolah dasar pemanfaatan internet berpengaruh buruk terhadap perilaku siswa. Internet yang mempunyai kemudahan dalam mencari suatu materi dengan salah satu aplikasinya akan membuat siswa kurang suka membaca, siswa ingin sesuatu yang serba instan. Hal ini juga dikhawatirkan siswa menjadi malas untuk berpikir.
3. Irawan (2017) mendapatkan hasil jika besarnya kontribusi dari internet terhadap proses belajar siswa adalah 3,2% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa  $t_{tabel} > t_{hitung}$  yakni  $1,701 > 0,967$  yang artinya hanya sedikit pengaruh antara penggunaan internet terhadap perkembangan proses belajar siswa, selebihnya ada faktor yang lebih besar dan domain dalam perkembangan proses belajar seperti cara pengajaran di sekolah, dukungan orang tua, kegiatan belajar di sekolah, membaca referensi buku, motivasi belajar dan lain sebagainya.

4. Penelitian yang telah dilakukan oleh Johnson dan Handayani (2016) mengemukakan jika adanya pengaruh signifikan dan positif dari pemanfaatan internet untuk media belajar dan motivasi belajar dengan prestasi belajar muatan ekonomi kelas X di SMK T.Amir Hamzah tahun pelajaran 2015/2016. Secara parsial pengaruh yang signifikan dan positif muncul dari pemanfaatan internet dan motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa.
5. Pambudi (2018) yang memaparkan hasil penelitiannya dari hasil uji *product moment pearson* didapatkan signifikanso  $0,326 > 0,05$  sehingga  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima dengan kesimpulan bahwa tidak terdapat hubungan penggunaan jaringan internet (X1) dengan prestasi belajar mahasiswa (Y). Sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Young bahwa penggunaan internet secara berlebihan memberikan dampak negatif bagi kondisi fisik, kesehatan psikologis, lingkungan sosial, kemampuan akademis, hubungan intrapersonal, dan aspek kehidupan lainnya internet secara berlebihan memberikan dampak negatif bagi kondisi fisik, kesehatan psikologis, lingkungan sosial, kemampuan akademis, hubungan intrapersonal, dan aspek kehidupan lainnya.
6. Ulfah, dkk (2016) yang memperoleh hasil uji korelasi Pearson didapatkan r hitung sebesar 0,282 ( $0,282 > 0,259$ ) dengan nilai signifikan 0,035 ( $0,035 > 0,05$ ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi dan hasil belajar IPS, berarti bahwa semakin tinggi motivasi siswa maka hasil belajar semakin tinggi pula, begitu juga sebaliknya.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad dengan judul “Pengaruh Math Phobia, Self-Efficacy, Adversity Quotient dan Motivasi Berprestasi terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP” dalam jurnal Riset Pendidikan Matematika volume 3 nomor 2 tahun 2016. Motivasi adalah variabel yang sangat penting dalam penentuan keberhasilan seseorang ketika melakukan sesuatu. Dalam kaitannya dengan pendidikan, prestasi belajar yang tinggi lebih mungkin diraih ketika siswa memiliki motivasi tinggi, karena motivasi merupakan faktor penentu sejauh mana siswa dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Tambalo, Imran, dan Septiwiharti dalam Jurnal Kreatif Tadakulo Online volume 2 nomor 4. Hasil penelitian siklus I menunjukkan persentase rata-rata kegiatan siswa aktif sebesar 55,71%. Siklus II mengalami peningkatan menjadi 89,99% hal ini dikarenakan siswa sangat antusias mengikuti dan menyimak materi yang diajarkan.
9. Warti (2016) menjelaskan penelitiannya yaitu diperoleh hubungan positif dari motivasi belajar dan hasil belajar matematika. Hasil uji signifikansi koefisien korelasi antara motivasi belajar dan hasil belajar muatan matematika sebesar 0,974. Berdasarkan uji signifikansi disimpulkan bahwasanya hasil belajar muatan matematika dipengaruhi oleh motivasi belajar.
10. Cazan (2014) memaparkan adanya pengaruh signifikansi yang timbul dalam penelitiannya terkait motivasi belajar, keterlibatan serta kelelahan saat belajar. Motivasi berkorelasi positif dengan keterlibatan dan negatif dengan kelelahan. Siswa yang berhasil mencapai tujuan mereka merasa lebih

termotivasi dan terlibat aktivitas belajar, mereka mengalami perasaan positif dan sikap positif terhadap pelajaran mereka, yang berujung pada penurunan tingkat kelelahan.

11. Penelitian dilakukan oleh Frontyana dan Widagdo (2017) hasil penelitiannya yaitu menunjukkan keterkaitan yang signifikan serta positif pada variasi belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar IPS. Dengan koefisien determinasi sebesar 41,60%, dan 58,40% dipengaruhi oleh faktor dari luar. Kondisi ini karena siswa merasa senang dengan suasana kelas saat pembelajaran menyenangkan, siswa diperkenalkan dengan beberapa media, siswa diajak bermain sambil belajar.
12. Penelitian yang dilakukan oleh Isnaeni dan Sumilah (2018) jika ada keterkaitan pada motivasi belajar dan disiplin belajar dengan hasil belajar PKn dengan  $r$  hitung sebesar 0,753 serta besarnya  $f$  hitung ialah 66,186. Kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat sebesar 56,7%. Jadi, dikatakan jika terdapat adanya keterkaitan yang signifikan serta positif pada motivasi belajar, disiplin belajar dan hasil belajar siswa SD kelas 5 muatan PKn Gugus Antasari Kecamatan Kota Kabupaten Kudus.
13. Penelitian dilakukan oleh Zaikin, Malinowskab, Bakhtadzec, dan Zylawskia (2017). Hasil penelitian menyatakan bahwa model motivasi harus menjadi elemen wajib dari sistem pembelajaran terbuka dan jarak jauh. Yang diusulkan model merupakan formalisasi teoritis situasi baru, ketika seorang guru dan siswa berkewajiban menguraikan repositori bahan didaktis sesuai dengan persyaratan kompetensi. Ini mencakup dua motivasi fungsi: guru dan



siswa, yang menggambarkan minat mereka dalam pengembangan repositori pengetahuan.

14. Penelitian Oktaviantoro (2017) mengemukakan jika adanya keterkaitan kuat antara motivasi dan disiplin belajar dengan hasil belajar IPS kelas V SDN Gugus Patiunus yang signifikan dan positif, ditunjukkan dengan sumbangan sebanyak 55.9% dan sisanya pengaruh dari faktor yang lainnya.
15. Rosiana dan Sumilah (2017) memaparkan hasil dari penelitiannya ialah jika terjadi adanya keterkaitan nyata dan sangat kuat dengan diperolehnya korelasi sebanyak 0,809 antara motivasi, minat dan hasil belajar IPA siswa dengan besar sumbangan yakni 65,4%.
16. Riyani dan Palupiningdyah (2015) dengan hasil bahwa terdapat pengaruh motivasi dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar sebesar 54,5%.
17. Yanida dan Pramusito (2014) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh motivasi, disiplin belajar, dan media pembelajaran terhadap kesiapan belajar siswa.
18. Ratnaningsih dan Nastiti (2018) dengan hasil observasi motivasi belajar siswa terdapat peningkatan dari siklus I diperoleh 72,15% menjadi 85,24% pada siklus II. Hal ini berarti terjadi peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa meningkat sebesar 15,09%. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik yang diberikan guru kepada siswa.

19. Zaputra (2017) berdasarkan data penelitian nilai korelasi antara motivasi dan persepsi siswa terhadap kinerja guru dengan hasil belajar biologi diperoleh  $R = 0.207 > 0.05$  berarti tolak  $H_0$  dan  $H_1$  diterima. Artinya hubungan antara motivasi dan persepsi siswa terhadap kinerja guru dengan hasil belajar biologi searah. Semakin tinggi motivasi dan persepsi siswa terhadap kinerja guru maka akan semakin tinggi hasil belajar biologi.
20. Qori, dkk (2018) dengan hasil Motivasi belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan metode hypnoteaching secara keseluruhan dikategorikan tinggi dengan rata-rata 84,52%. Adapun ketercapaian dari setiap aspek motivasi belajar yaitu ketekunan dalam belajar dengan persentase 83,71%; aspek ulet dalam menghadapi kesulitan dengan persentase 75,25%; aspek minat dan ketajaman perhatian dalam belajar dengan persentase 85,60%; aspek berprestasi dalam belajar dengan persentase 96,46%; aspek mandiri dalam belajar dengan persentase 82,07%.

Dari kajian empiris tersebut, pengaruh internet terhadap prestasi belajar berdampak positif dan negatif. Berdampak positif jika responden menggunakan internet dengan baik dan bijak. Namun, akan berdampak negatif jika responden menggunakan internet tidak disertai dengan rasa tanggungjawab dan kurangnya manajemen waktu. Sedangkan kajian empiris tentang motivasi belajar terhadap prestasi belajar semuanya berdampak positif dan signifikan. Hal tersebut karena motivasi belajar mampu menaikkan prestasi belajar siswa.

Terdapat beda antara penelitian ini dengan sebelumnya yaitu pada subyek, lokasi, serta variabel yang digunakan. Beberapa penelitian terdahulu

tersebut membahas internet, motivasi belajar, dan prestasi belajar, namun belum ada yang membahas ketiga variabel tersebut secara bersamaan dalam satu penelitian. Oleh sebab itu, peneliti melaksanakan penelitian terkait pengaruh yang ditimbulkan dari internet, motivasi belajar dengan prestasi belajar.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

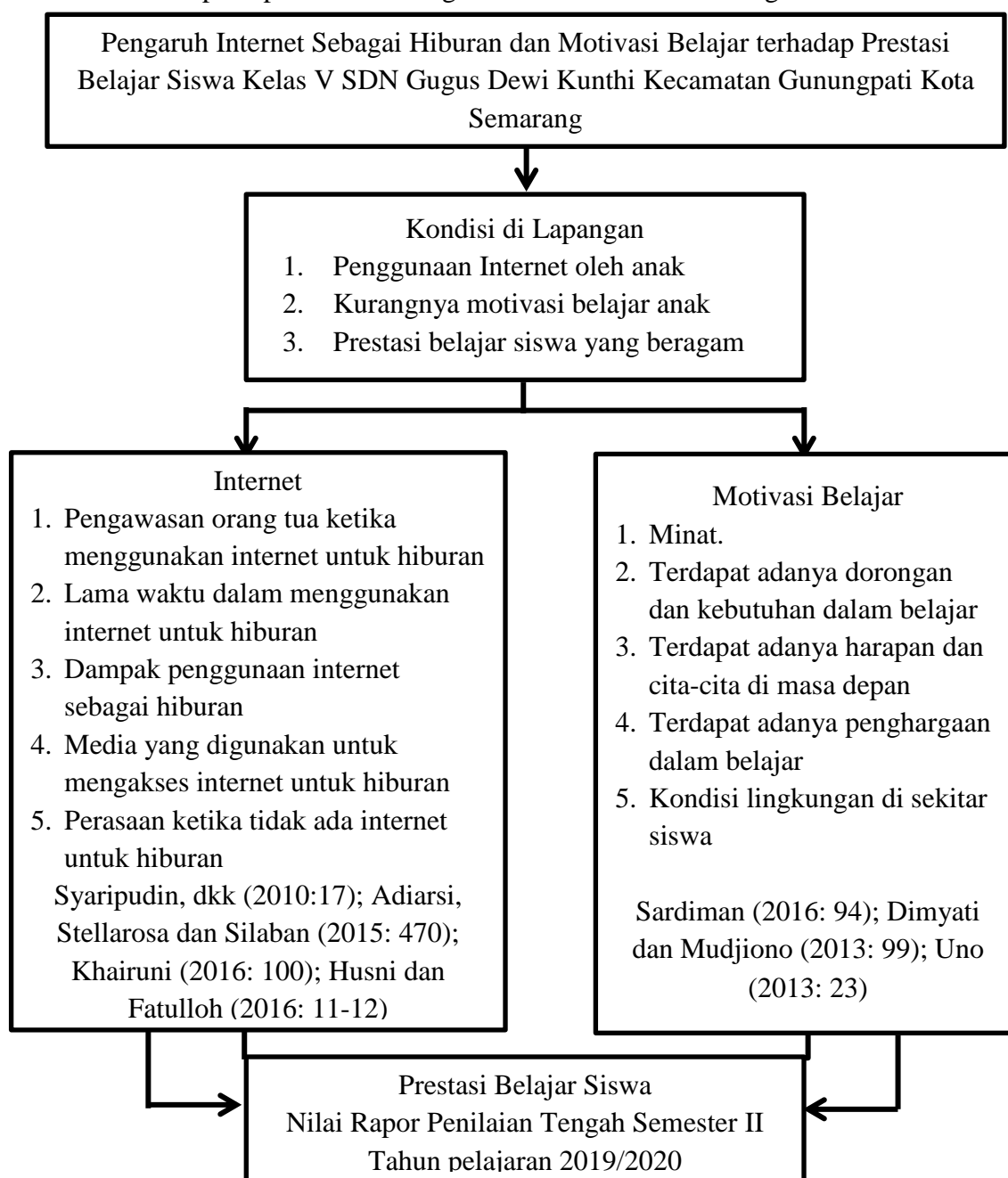
Sekaran (dalam Sugiyono, 2015: 91) kerangka pikir ialah model konseptual mengenai keterkaitan berbagai teori pada permasalahan yang dianggap penting untuk dikaji. Dilanjutkan oleh pendapat Sugiyono (2015: 92) bahwasanya kerangka berpikir ialah pendiskripsian teori yang membahas keterkaitan dari variabel penelitian. Seorang peneliti sebelum melaksanakan penelitian hendaknya harus menguasai teori-teori ilmiah yang digunakan guna penyusunan kerangka pikir serta dipergunakan dalam menjelaskan objek permasalahan yang diteliti.

Terdapat berbagai macam faktor yang mampu mempengaruhi prestasi belajar anak, diantaranya internet dan motivasi belajar. Internet ialah media komunikasi yang bisa menghubungkan jutaan komputer yang ada di dunia sehingga bisa berinteraksi dan bertukar informasi. Sedangkan motivasi belajar adalah dorongan baik intrinsik maupun ekstrinsik yang dapat menggerakkan siswa dalam melakukan berbagai kegiatan belajar dan mampu mengarahkan siswa sehingga dapat tercapailah tujuan dari belajaran secara maksimal.

Pesatnya internet sekarang ini dapat membantu siswa dalam mengakses pengetahuan mengenai suatu materi yang mana internet merupakan sumber berbagai macam informasi yang ada di dunia. Sedangkan motivasi belajar

fungsinya untuk mendorong meningkatkan usaha guna pencapaian prestasi yang lebih baik. Hasil belajar yang baik sangat dipengaruhi dengan terdapatnya motivasi yang baik pula. Intensitas motivasi seseorang dapat memberikan dampak pada tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

Alur pikir penelitian ini digambarkan dalam bentuk bagan di bawah ini:



**Gambar 2.3** Kerangka Berpikir

Keterangan:

—————> = Hubungan satu arah

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 96) menjelaskan bahwa hipotesis ialah sebuah pernyataan yang dipergunakan dalam hal menunjukkan dugaan dari penelitian keterkaitan antar variabel. Dari rumusan penelitian, hipotesis dikatakan sebagai jawaban sementara, yang dinyatakan dengan kalimat tanya.

Ho: tidak ada pengaruh  $X_1$  dan  $X_2$  dengan Y

Ha: ada pengaruh  $X_1$  dan  $X_2$  dengan Y

Berdasarkan pemaparan dalam kajian pustaka dan kerangka berpikir tersebut, rumusan hipotesis penelitiannya ialah:

Ha: terdapat adanya pengaruh Internet dengan prestasi belajar siswa kelas V SDN Gugus Dewi Kunthi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang,

Ha: terdapat adanya pengaruh motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa kelas V SDN Gugus Dewi Kunthi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang,

Ha: terdapat adanya pengaruh yang signifikan antara Internet dan motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa kelas V SDN Gugus Dewi Kunthi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Diperolehnya penjelasan di atas, berdasarkan dari hasil analisis data didapatkan simpulan yaitu:

1. terdapat adanya pengaruh signifikan dan positif dari internet dengan prestasi belajar siswa kelas V di SDN Gugus Dewi Kecamatan Gunugpati Kota Semarang dengan hasil pengujian korelasi sederhana yang memperoleh  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  yaitu sebanyak 0,487 dengan Signifikansi 0,000, dan juga hasil pengujian regresi linier sederhana dengan pemerolehan  $t_{hitung}$  6,239 dengan Signifikansi 0,000 dengan tingkat hubungan yang sedang,
2. terdapat adanya pengaruh signifikan dan positif dari motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa kelas V di SDN Gugus Dewi Kecamatan Gunugpati Kota Semarang dengan hasil pengujian korelasi ganda yang memperoleh  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  yaitu sebanyak 0,490 dengan Signifikansi 0,000, dan juga hasil pengujian regresi linier ganda dengan pemerolehan  $t_{hitung}$  6,277 dengan Signifikansi 0,000 dengan tingkat hubungan yang sedang,
3. terdapat adanya pengaruh signifikan dan positif dari internet serta motivasi dengan prestasi belajar siswa kelas V di SDN Gugus Dewi Kunthi Kecamatan Gunugpati Kota Semarang dengan hasil koefisien korelasi 0,550 dan dengan signifikansi 0,000,

4. besarnya 30,2% kontribusi yang diberikan dari penggunaan internet serta motivasi dengan prestasi belajar yang diperoleh siswa di kelas V SDN Gugus Dewi Kunthi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang sedangkan yang dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti sebanyak 69,8%.

## **5.2 Saran**

Dari hasil penelitian yang sudah dikemukakan tersebut, saran peneliti ialah:

### **5.2.1 Bagi Siswa**

Siswa hendaknya bisa menggunakan internet secara positif, bijak dan seperlunya. Selain itu, siswa juga hendaknya selalu meningkatkan motivasi belajarnya guna mencapai prestasi belajar yang optimal.

### **5.2.2 Bagi Orang Tua**

Orang tua hendaknya bisa meningkatkan motivasi belajar pada anak supaya anak bisa mencapai tingkat belajar yang maksimal. Diharapkan orang tua juga bisa memberikan pengawasan dan bimbingan dalam penggunaan internet kepada anak, sehingga anak mengerti bagaimana penggunaan internet yang baik dan semestinya.

### **5.2.3 Bagi Guru**

Hendaknya guru dan orang tua bersama-sama bersinergi untuk tujuan peningkatan tujuan pembelajaran dalam mewujudkan prestasi belajar anak lebih baik. Guru pula hendaknya ikut memacu memberikan motivasi belajar anak sehingga dapat meningkat.

#### **5.2.4 Bagi Peneliti**

Diharapkan untuk peneliti selanjutnya supaya dapat lebih mendalami tentang materi yang berkaitan, agar hasil penelitian yang didapatkan lebih baik dan akurat.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adiarsi, G. R., Stellarosa, Y., & Silaban, M. W. (2015). Literasi Internet di Kalangan Mahasiswa. *Humaniora*, 4(6):470-472.
- Ahmad, St. Rahmah Sami. (2016). "Pengaruh Math Phobia, Self-Efficacy, Adversity Quotient dan Motivasi Berprestasi terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP". *Jurnal UNY*, 3(2): 2 ISSN 2477-1503.
- Al-Hariri, M.T & Al-Hattami, A. A. (2016). *Impact Of Students' Use Of Technology on Their Learning Achievements In Physiology Courses At The University of Dammam. Journal of Taibah University Medical Sciences*, 12(1):82-85.
- Alia, Tesa., dkk. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *POLYGLOT: Jurnal Ilmiah*, 14(1).
- Ameliola, S. & Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. *Prosiding The 5<sup>th</sup> International Conference on Indonesian Studies: "Ethnicity and Globalization"*.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. 2016. *Infografis Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia Survey 2016*. <https://apjii.or.id/download/file/surveipenetrasiinternet2016.pdf> (Diunduh 1 Maret 2019)
- Aulia, N., Normelani, E., & Aristin, N. F. (2016). Pengaruh Pemanfaatan Internet terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XII IPS MAN 2 Kandangan. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 3(4):28.
- Barakatu, A.R. (2017). Membangun Motivasi Berprestasi: Pengembangan *Self Efficacy* dan Penerapannya dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Lentera Pendidikan*, X(1)34-51.
- Budiwibowo, A.K., Nurhalim, Khomsun (2016). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Warga Belajar Kejar Paket C. *Journal of Nonformal Education, Universitas Negeri Semarang*.
- Cazan, A.M. (2015). *Learning Motivation, Engagement And Burnout Among University Students. Social and Behavioral Sciences* 187:413 – 417.
- Cholisoh, Fatimah & Yuniasih. (2015). Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA Terpadu Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 11(20):134-141.

- Desriana, Dara., dkk. (2018). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan Dengan Media Internet Dalam Pembelajaran Asam Basa di MAN Indrapuri. (JIPI) Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA,2(1).
- Dimiyati., Mudjiono. (2013). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah., Bahri, Syaiful. 2015. Psikologi Belajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djuarsa, N.R. (2017). Hubungan Motivasi Belajar Siswa dengan Presepsi Siswa dalam Berprestasi. POLYGLOT: Jurnal Ilmiah, 13(1).
- Dogar, Cetin., dkk. (2014). *Analysis of the factors that influence the attitudes of elementary students for the internet*.Procedia Sosial and Behavioral Sciences.
- Fauzi, A. 2009. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Frontyana, U.C., Widagdo. A. (2017). Hubungan Variasi Gaya Mengajar Dan Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Motivasi Belajar IPS. *Joyful Learning Journal*.
- Gustiana, Lusi. 2018. Persepsi Siswa Tentang Kemampuan Guru Dalam Mengelola Kelas Dan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan, 14(1): 11-20.
- Hamalik, O. 2014. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Solo: Sinar Baru Agesindo.
- Hamdu, G., Agustina, L. 2014. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pestasi Belajar IPA. Jurnal Penelitian Pendidikan, 12(1).
- Handoyo, I., Djalali, M.A., dkk. (2013). Hubungan Antar Penggunaan Internet dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Psikologi*,8(1):605-618
- Harahap, Nurmahani. (2014). Hubungan Antara Motivasi dan Aktivas Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* Pasa Konsep Ekosistem, 5(1).
- Hasibuan, R.P., (2017). Peran Guru dalam Pendidikan. Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan.
- Husni, E. M. & Fatulloh, A. (2016). Katagorisasi Pengguna Internet di Kalangan Pelajar dan SMP Menggunakan Metode Twostep Cluster. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI) 2016*.
- Hutagoal, A.R., Harsono, Tri. (2016). Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Biologi Sel Di Kelas XI IPA SMA Negeri 3 Sibolga T.P.2015/2016. JURNAL PELITA PENDIDIKAN, 4(1):027-031.

- Ilie, M.P., Tirdia, F.A., (2015). *Parental Involvement and Intrinsic Motivation with Primary School Students. Elsevier*, 607-612.
- Irawan, Roy. (2017). Analisa Penggunaan Internet Terhadap Perkembangan Proses Belajar Siswa. *Widya Cipta*, 1(2).
- Irwansyah, E. & Moniaga, J. V. (2014). *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ismail, Khafid. (2017). Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas X SMK Nurul Huda Sukaraja Oku Timur. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 1(1):58-64.
- Isnaeni, S.N., Sumilah. (2018). Hubungan Motivasi Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar PKn. *Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang*,8(2).
- Johnson, Handayani, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Internet Sebagai Media Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMK Swsata T.Amir Hamzah Indrapura Tahun Pelajaran 2015/2016.
- Ketentuan Umum Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2007 tentang Sarana Pendidikan.
- Khaeriyah, & Mahmud, A. (2017). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone dan Pemanfaatan Internet terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi. *Economic Education Analysis Journal*, 6(1).
- Khairuni, Nisa. (2016). Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak. *Jurnal Edukasi*, 2(1).
- Khajehpour, M., & Ghazvini, S. D. (2011). The Role of Parental Involvement Affect in Children's Academic Performance. *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 15.
- Kusuma, Z.L. & Subkhan. (2015). Pengaruh Motivasi Belajar dan Kedisiplinan Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Pati Tahun Pelajaran 2013/2014. *Economic Education Analysis Journal*, 4(1):164-171.
- Lestari, K.E., Yudhanegara, M.R.Y. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Manazila, Azka., Purwanti, Eko. (2017). Hubungan Motivasi Belajar Dan Disiplin Siswa Dengan Hasil Belajar PKn Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 6(1).
- Marbun. L.P.S. (2018). Pengaruh Model CTL Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Tri Sakti Lubuk Pakam

- T.A 2016/2017. *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 4(2).
- Maymunah, Mallahayati. (2013). Pengaruh Penggunaan Internet Sebagai Hiburan Terhadap Sikap Masyarakat Indonesia.
- Mucherah, Winnie, dkk. (2014). *Exploring the Relationship between Classroom Climate, Reading Motivation, and Achivement: A Look into 7 Grade Classrooms. Jurnal Internasional Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 8(1).
- Mulyasih, Puji Sri & Suryanti, Nanik. (2016). Pengaruh Disiplin Belajar Lingkungan Keluarga dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pengantar Administrasi. *Economic Education Analysis Journal*, 5(2): 602-615.
- Munib, Achmad. (2015). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang.
- Ningrat, S.P., Tegeh, & Sumantri. (2018). Kontribusi Gaya Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3): 257-265.
- Nurdianti, S., Nurkhin. (2016). Peran Cara Belajar Dalam Memediasi Pengaruh Internet Sebagai Sumber Belajar Dan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Ekonomi. *Economic Education Analysis Journal*.
- Nurdin, N. (2015). Analisis Adopsi Pemanfaatan Internet di Kalangan Mahasiswa Perguruan Tinggi di Kota Palu. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, 1(1):1.
- Nurmayanti, Ade., dkk. (2017). Pemanfaatan Internet Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa (Studi Kasus Siswa Kelas X Smk Negeri 7 Jakarta Timur). *Jurnal Studi Al-Quran*, 3(1).
- Oktavianoro, R.I., dkk. (2017). Hubungan Motivasi Dan Disiplin Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 6(4).
- Ozcan, Deniz., Bicen, Huseyin., (2016). *Giftedness and technology. Elsevier*, 630-634.
- Pambudi, B.A. (2018). Hubungan Penggunaan Jaringan Internet, Pelayanan Administratif, Minat, Dan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Mahasiswa. *JMSP: Jurnal Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 2(3).
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi.
- Prakoso, T.B., Rustono., Purwanti, Eko. (2019). The Effects of Reading Test, Writing Skills and Learning Motivation Toward Learning Outcome of

- Bahasa Indonesia Subject in Students in Primary School. *Journal of Primary Education*, 8(1):1-9.
- Pratiwi, Dian., dkk. (2018). Hubungan Motivasi Dengan Prestasi Belajar Siswa. *International Journal of Elementary Education*, 2(3).
- Priyatno, D. 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Andi.
- Pujiono, Rudi. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (Stad) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V B SDN 047 Tarakan. *Journal of Education Research and Evaluation*, 1(4):198-203.
- Qori, Ratmi, dkk. 2018. Penerapan Metode Hypnoteaching Untuk Melihat Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Trigonometri Kelas X. *Histogram: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Rahmadi, M. A & Mustafidah, H. (2014). Sistem Inferensi *Fuzzy* untuk Mengetahui Pengaruh Motivasi Belajar dan Lingkungan Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Informatika*, 3(1).
- Rasul, J. 2009. *Teknologi Informasi dan Komunikasi 2 SMA Kelas XI*. Jakarta: Quadra.
- Ratnaningsih, Sita., dkk. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *AL IBTIDA: JURNAL PENDIDIKAN GURU MI*, 5(2):275-286.
- Riduwan, M.B.A. (2015). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, A. & Anni, C. T. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang.
- Rimawati, Elistya., Wibowo, Ari. (2018). Analisis Faktor Penerimaan Teknologi Dalam Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Edusainstek*.
- Riyani, Esti & Palupiningdyah. (2015). Pengaruh Motivasi dan Fasilitas Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Ekonomi Kelas VIII SMP Negeri 1 Karangreja Purbalingga. *Economic Education analysis Journal*, 4(3):887-899.
- Rohmanurmeta, F.M. (2015). Peningkatan Motivasi Belajar IPA Melalui Metode Pembelajaran Quantum Teaching Bagi Siswa Kelas IV. *Premiere Educandum*, 5(2): 253 – 262.
- Rosiana dan Sumilah. (2017). Hubungan Minat Dan Motivasi Dengan Hasil Belajar IPA Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 6(3).

- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saputra, P.A., Yanuarita, Putri. (2017). Hubungan Fasilitas Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 6(1).
- Sardiman. (2016). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Setiawan, Wawan. (2017). Era Digital dan Tantangannya. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*.
- Shofiyyah, N.A., dkk. 2019. Model Pondok Pesantren di Era Milenial. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1):1-18.
- Sitorus, A.Z. (2017). Fenomena Haters sebagai Dampak Negatif Perkembangan Media Sosial di Indonesia. *POLYGLOT: Jurnal Ilmiah*, 13(2).
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soimah, Ika. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ipa*, 5(2).
- Sudarmanto, A., Sunarso. (2017). Pemanfaatan Internet Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Di SMA Negeri 1 Sleman. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum*.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Suendri. (2016). Kontrol Orang Tua dalam Penggunaan TIK dan Internet Bagi Anak. *Jurnal Pendidikan Islam dan Teknologi Pendidikan*, 6(1).
- Sugiyono. 2012. *Statistika Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulichah, Eni. 2018. Efektivitas Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ipa*, 5(1).
- Sundari, Lilis., dkk. (2017). Hubungan Perhatian Orang Tua dan Motivasi Berprestasi Dengan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Joyful Learning Journal*, 6(3).
- Supardi, K.I., dan Putri, I.P. (2009). Pengaruh Penggunaan Artikel Kimia Dari Internet Pada Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap

- Hasil Belajar Kimia Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 4(1):574-581.
- Supiana., Muchtar, Muthahhir. 2018. Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemberian Tugas Terstruktur dan Tugas Mandiri Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia di Kelas VIII MTs Negeri 2 Makassar. *Jurnal Sainsmat*, 7(2): 102-113.
- Suranto. (2015). Pengaruh Motivasi, Suasana Lingkungan, dan Sarana Prasarana Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(2):11-19.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susena, E., Lestari, D.A. (2014). Dampak Penggunaan Internet Terhadap Kecerdasan Pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) Di Daerah Pedesaan Dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pendidikan di Daerah Pedesaan. *Jurnal Sainstech Politeknik Indonesia Surakarta*, 1(2).
- Syaripudin, Acep. dkk. 2010. Internet Sehat. *Ebook*. (Diunduh 3 Februari 2019).
- Tambalo, Dorkas., dkk. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Kasimbar Melalui Metode Tanya Jawab pada Mata Pelajaran PKn. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*,2(4).
- Triastuti, Endah, dkk. (2017). Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak dan Remaja. Pusat Kajian Komunikasi, FISIP Universitas Indonesia.
- Tu'u, T. (2008). *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Grasindo.
- Ulfah, K, R., Anang, S., & Sugeng, U. (2016). "Hubungan Motivasi dengan Hasil Belajar IPS". *Jurnal Pendidikan*, 1(8): 1610 EISSN 2502-471X
- Ulum, I.R., Busyairi. (2017). Hubungan Kecerdasan Emosional Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas II. *Joyful Learning Journal*.
- Undang-Undang Republik Indoneisa Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sumber Daya Pendidikan.
- Uno, H. B. (2015). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Warti, Elis. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut*, 5(2).
- Wibawa, A.J., Suarjana. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw I dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1):115-124.
- Winata, A., Retnowati, T.H., (2016). Pengaruh Penggunaan Waktu Menonton Televisi, Internet, dan Handphone terhadap Disiplin Belajar Siswa di Lombok. *Jurnal ILMU Sosial*,13(2).
- Yanida, Ayu Fitri & Pramusinto Hengky. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar Disiplin Belajar, dan Media Pembelajaran Terhadap Kesiapan Belajar Siswa Kelas X Administrasi Perkantoran pada Mata Diklat Mengelola Peralatan Kantor di SMK NU 01 Kendal. *Economic Education Analysis Journal*, 3(3): 516-522.
- Zaikin, Oleg, dkk. (2017). *Motivation and Social Aspects Of Competence-Based Learning Proses*, 112:1092-1101.
- Zaputra, Riki., Wulandari, Fitri. 2017. Hubungan Antara Motivasi Dan Persepsi Siswa Terhadap Kinerja Guru Dengan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMAN 13 Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017. *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(1).
- Zin, M. Z. M. Z., Sakat, A. A., dkk. (2014). *Relationship Between the Multimedia Technology and Education in Improving Learning Quality*.