

**PEMANFAATAN FASILITAS MEDIA *INTERNET* TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA DI KELAS X SMKS 1 PEMBANGUNAN KOTA  
BENGGKULU**



*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat penulisan  
Skripsi pada Program Studi Pendidikan Komputer*

**OLEH :**  
**WAWAN SETIAWAN**  
**NPM : 19210013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU  
2023**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PEMANFAATAN FASILITEAS MEDIA INTERNET  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMKS 1  
PEMBANGUNAN KOTA BENGKULU  
SKRIPSI**

**OLEH:**

**WAWAN SETIAWAN**

**NPM. 19210013**

*Telah disetujui dan disahkan Dosen Pembimbing*

**Pembimbing 1,**

**Pembimbing 2,**



**Diah Selviani .M.Pd.Mat**  
**NIDN. 0212019001**



**Yenni Fitria M.Pd**  
**NIDN. 0222078204**

**Mengetahui,  
Ketua Program studi Pendidikan Komputer  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)  
Universitas Dehasen Bengkulu**



**Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T**  
**NIK. 1703169**

**LEMBAR PENGESAHAN**

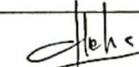
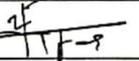
**PEMANFAATAN FASILITAS MEDIA INTERNET  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMKS 1  
PEMBANGUNAN KOTA BENGKULU**

**SKRIPSI**

**OLEH:**  
**WAWAN SETIAWAN**  
**NPM 19210013**

*Telah dipertahankan di depan Dewan penguji  
Pada Tanggal 8 Juni 2023  
Dan dinyatakan Lulus*

**SUSUNAN DEWAN PENGUJI**

No	Kedudukan	Nama	NIDN	Tanda Tangan	Tanggal
1	Ketua	Diah Selviani M.Pd.Mat	0212019001		20/06/2023
2	Sekretaris	Yenni Fitria M.Pd	0222078204		21/6/2023
3	Penguji 1	Jumiati Siska M.T.Pd	0216128801		20/06/2023
4	Penguji 2	Fadlul Amdhi Yul.M.Pd.T	0230098602		15/06/2023

Bengkulu, 8 Juni 2023

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)  
Universitas Dehasen Bengkulu



**Dra. Asnawati, S.Kom., M.Kom**  
NIK. 1703007

**ABSTRAK**  
**PEMANFAATAN FASILITAS MEDIA**  
**INTERNET TERHADAP HASIL BELAJAR**  
**SISWA DI KELAS X SMKS 1**  
**PEMBANGUNAN KOTA BENGKULU**

**WAWAN SETIAWAN**

**NPM.19210013**

Internet sangat berhubungan erat dengan mata pelajaran Konsep logika dan algoritma mempelajari tentang seluk beluk komputer secara umum, dari mulai pemrograman dasar, jaringan komputer maupun multimedia. pentingnya pengetahuan pemrograman algoritma untuk mengikuti perkembangan teknologi dunia sehingga internet tidak hanya dikenal untuk

mengakses informasi tetapi dapat juga digunakan sebagai sarana / media belajar untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan fasilitas media internet terhadap hasil belajar siswa di kelas X SMKS 1 Pembangunan kota Bengkulu mata pelajaran konsep logika dan algoritma pokok bahasan memanfaatkan internet mencari materi pelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran SMKS 1 Pembangunan Kota Bengkulu sudah optimal, dilakukan oleh guru yang diterapkan di dalam metode pembelajaran sesuai dengan kurikulum, pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran SMKS 1 Pembangunan Kota Bengkulu digunakan sebagai perantara guru mata pelajaran dengan tujuan pemanfaatan internet dalam pembelajaran dan alokasi waktu, serta memaksimalkan penggunaan fasilitas internet di sekolah.

Kata kunci :Pemanfaatan internet, fasilitas internet,hasil belajar

## **ABSTRACT**

### ***THE USE OF INTERNET MEDIA FACILITIES ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN CLASS X OF SMKS 1 PEMBANGUNAN IN BENGKULU CITY***

**WAWAN SETIAWAN**

***Reg.Id 19210013***

*The internet is very closely related to the subject of logic concepts and algorithms to learn about the ins and outs of computers in general, from basic programming, computer networks and multimedia. The importance of knowledge of algorithm programming is to keep abreast of world technological developments so that the internet is not only known to access information but can also be used as a learning tool/medium to achieve maximum learning outcomes. The purpose of this research was to find out the use of internet media facilities on students' learning outcomes in class X of SMKS 1 Pembangunan in Bengkulu City on the subject of The Concept of Logic and Algorithms using the internet to search for subject matter. Based on the results of the research and discussion it was concluded that the use of the internet as a learning medium for SMKS 1 Pembangunan in Bengkulu City is optimal, carried out by the teachers who apply learning methods according to the curriculum, the internet is used as an intermediary for the subject teachers with the purpose of using the internet in learning and allocating time, as well as maximizing the use of internet facilities in schools.*

***Keywords: Internet use, internet facilities, learning outcomes***

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wawan setiawan

NPM : 19210013  
Program Studi : Pendidikan Komputer  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

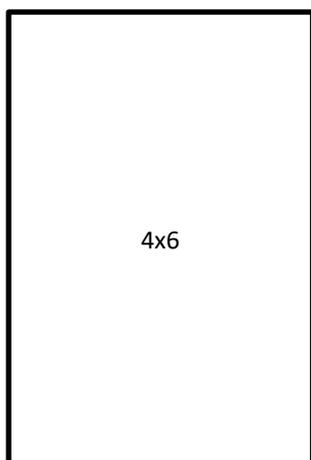
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, 08 Juni 2023  
Yang membuat pernyataan

Wawan Setiawan  
NPM. 19210013

### **RIWAYAT HIDUP PENULIS**



Nama : Angga Robi Alamsyah  
NPM : 19210013

Tempat/Tanggal Lahir: Taba  
Pasmah 20 september 199

Agama : Islam

Alamat : Desa Desa Durian Demang  
Kec.Karang Tinggi, Kab.  
Bengkulu Tengah

Nama Orang Tua :

Ayah : M.Dawi

Ibu : Tasmawati

Alamat: Desa Durian Demang Kec. Karang Tinggi Kab.  
Bengkulu Tengah

Riwayat Pendidikan :

- ✓ SD Negeri 01 Bengkulu Tengah
- ✓ SMP Negeri 05 Bengkulu Tengah
- ✓ SMA 5 Bengkulu Tengah
- ✓ S1 Pendidikan Komputer UNIVED Bengkulu

**MOTTO**

“Orang yang hebat adalah orang yang memiliki kemampuan menyembunyikan kesusahan, sehingga orang lain mengira bahwa ia selalu senang.”

**(Imam Syafi’i)**

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

**(QS Al Baqarah 286)**

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan Alhamdulillah atas semua limpah, rahmat dan kasih sayang-nya dengan lulus kupersembahkan Tugas Akhir ku ini untuk orang-orang yang aku cintai sepenuh hati :

- ❖ Pada Allah SWT. terimakasih atas segala rahmat dan hidayah-nya, Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
- ❖ Kedua Orang Tua tersayang Bapak dan Ibu yang senantiasa mendoakan yang terbaik, sehingga dapat terselesaikan Tugas Akhirku ini, Terimakasih
- ❖ Adek, sepupu, keluarga besar, dan sahabat ku terimakasih buat support dan doa nya selalu ada saat susah dan bahagia
- ❖ Teman-teman PKOM yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, Terimakasih
- ❖ Terimakasih buat yang sudah mendoakan ku untuk kelancaran dan kemudahan semua urusan yang aku lalui.

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran kepada Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga Proposal dengan judul “Pemanfaatan fasilitas

Media internet Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Di SMKS 1 Pembangunan Kota Bengkulu” ini dapat diselesaikan dalam waktu yang telah ditetapkan.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan proposal ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Asnawati, S.Kom., M.Kom, Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu.
2. Bapak Fadlul Amdhi Yul M.Pd.T, Selaku Ketua Prodi Pendidikan Komputer Universitas Dehasen Bengkulu.
3. Ibu Diah Selviani, M.Pd.Mat, selaku selaku pembimbing I yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, saran, dan dorongan moral dalam menyelesaikan Proposal Skripsi ini.
4. Ibu Yenni Fitria, M.Pd, selaku pembimbing II dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, saran, dan dorongan moral dalam menyelesaikan Proposal Skripsi ini.
5. Tasmawati[Almh]dan M.Dawi [Alm] selaku kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa dan dukungan dan sanak saudara kepada penulis.
6. Bapak Ibu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu yang telah banyak memberikan berbagai ilmu pengetahuan.
7. Staf dan karyawan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas

Dehasen Bengkulu yang telah memberikan pelayanan dengan baik dalam hal administrasi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Proposal Skripsi ini sangat jauh dari kata sempurna baik dari segi bahasa maupun dari segi penulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Akhir kata, penulis mengharapkan apa yang telah ditulis dalam Proposal Skripsi ini mendapat ridho dari Tuhan Yang Maha Esa dan dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bengkulu, Januari 2023

Penulis

## **DAFTAR ISI**

HALAMAN JUDUL.....	
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii

<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	
1.1 Latar belakang .....	
1.2 Identifikasi Masalah .....	
1.3 Batasan Masalah.....	
1.4 Rumusan Masalah .....	
1.5 Tujuan Penelitian.....	
1.6.1. Manfaat Penelitian.....	
1.6.2 Manfaat Peraktis.....	
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	
2.1 Deskripsi Konseptual .....	
2.1.1 Media Pembelajaran .....	
2.1.2 Belajar .....	
2.1.3 Hasil Belajar .....	
2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan.....	
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	
3.1 PDeskripsi Lokasi Penelitian.....	
3.2 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian .....	
3.3 Metode dan Prosedur Penelitian.....	
3.4 Kehadiran Peneliti .....	
3.5 Data dan Sumber data.....	
3.6 Teknik Pengumpulan Data Instrumen Penelitian .....	
3.7 Teknik Analisis Data .....	
3.8 Pemeriksaan Keabsahan Data .....	
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN SARAN</b>	
4.1 Hasil penelitian.....	48
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan DAN SARAN	
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lembar Oservasi .....
Wawancara.....
HASILBELAJAR .....
Kartu Bimbingan.....

## **DAFTAR GAMBAR**

Bagan Kerangka Berpikir.....



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi informasi berkembang pesat melebihi bidang lainnya. Faktor penentunya adalah globalisasi informasi, yaitu penyebaran akses dan produksi informasi ke seluruh dunia. Informasi dapat diakses oleh siapa saja dan di mana saja. Berkembangan lintas batas informasi adalah yang tercepat. Sampai internet ditemukan sekitar tahun 1990, globalisasi informasi telah naik 200% dibanding tahun 1950-an. Keadaan ini juga berpengaruh pada dunia pendidikan karena proses pendidikan pada dasarnya adalah perpindahan informasi terpilih yang tidak lagi terbatas antara murid dan guru bahkan juga harus mulai dibuka ke sumber-sumber informasi yang lebih luas seperti buku dan Sebagaimana yang di kemukakan oleh (Aminy, 2015). diakui bahwa internet merupakan jaringan informasi, komunikasi, penyelidikan, dan sebagai sumber yang tidak terhingga banyaknya yang dapat digunakan untuk membantu mahasiswa menghasilkan tesis, kerja proyek, dan sebagainya. *Internet* sebagai alat untuk mencapai informasi dalam skala global. Mahasiswa kini dapat memperoleh informasi yang lebih dari pada apa yang terdapat dalam buku teks dengan mencari dan megakses semua *website* di seluruh dunia

*Internet* merupakan suatu jaringan komunikasi tanpa batas yang melibatkan jutaan komputer pribadi yang tersebar di seluruh dunia. dengan menggunakan *Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP)* dan didukung oleh media komunikasi seperti satelit dan paket radio, *internet* telah memungkinkan komunikasi antar komputer dengan jarak yang tak terbatas Melalui *internet*, siapa saja dapat leluasa mengakses berbagai informasi dari berbagai tempat. Informasi tersebut bisa diakses dapat berupa teks, grafik, suara maupun video

Semakin berkembangnya zaman, semakin meningkat pula perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan di Indonesia. Hal ini merupakan awal perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang memberikan kemudahan dalam segala aktivitas manusia. Didukung dengan adanya perkembangan teknologi yang memudahkan terhubung dengan server penyedia koneksi ke jaringan *internet*.

*Internet* adalah jaringan besar yang saling berhubungan dari jaringan-jaringan komputer, yang menghubungkan orang-orang dan komputer-komputer di seluruh dunia, melalui telepon, satelit dan sistem-sistem komunikasi yang lain. *Internet* dibentuk oleh jutaan komputer yang terhubung bersama dari seluruh dunia, memberi jalan bagi informasi (mulai dari text, gambar, audio, video, dan lainnya) untuk dapat dikirim dan dinikmati bersama.

Perkembangan *internet* yang begitu pesat, koneksi *internet* yang dulu hanya melalui sambungan telepon ke ISP (*Internet Service Provider*), berkembang menjadi jaringan yang mendukung kabel UTP dan *wireless (hybrid)* dengan sharing gateway yang menggunakan *PC* server. Bahkan dengan teknologi *wireless* tersebut, sudah banyak *hotspot* sehingga dengan hanya membawa laptop yang dilengkapi fasilitas *wireless* pada tempat yang dapat menjangkau sinyal *access point* yang dipasang pada tempat tertentu.

Pengguna tidak perlu repot-repot memasang kabel UTP pada komputer laptopnya. Didukung pula dengan kecanggihan telepon genggam, kemudahan mengakses jaringan *internet* membuat pengguna dapat menjangkau *internet* dimanapun, kapanpun dan oleh siapapun.

*Internet* sangat berhubungan erat dengan mata pelajaran Simulasi Digital yang merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat pada Sekolah Menengah Kejuruan Swasta 1 Kota Bengkulu. Simulasi digital mempelajari tentang seluk beluk komputer secara umum,

dari mulai *software, hardware*, pemrograman dasar, jaringan komputer maupun multimedia. Pemrograman Dasar Algoritma juga dipelajari di dalamnya. Hal ini dikarenakan pentingnya pengetahuan pemrograman algoritma untuk mengikuti perkembangan teknologi dunia sehingga *internet* tidak hanya dikenal untuk mengakses informasi tetapi dapat juga digunakan sebagai sarana atau media belajar untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berhubungan dengan hal ini, SMKS 1 Pembangunan Kota Bengkulu dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang handal dari hari ke hari serta berusaha mempersiapkan lulusannya siap kerja ataupun dapat melanjutkan ke Perguruan Tinggi dengan bekal ilmu dan keterampilan yang cukup. Sekolah tersebut dari waktu ke waktu melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran agar dalam proses pembelajaran dapat berhasil sesuai dengan tujuan pembelajaran. Maka dari itu sekolah juga memfasilitasi siswa dengan jaringan internet yang cukup. Hal ini dimaksudkan agar siswa tidak hanya terpaku pada materi dari guru dan buku. Jadi siswa dapat mencari materi pembelajaran dari internet untuk menunjang hasil belajarnya.

Berdasarkan uraian ini, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul ***“Pemanfaatan Fasilitas Media Internet Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas X SMKS 1 Pembangunan kota Bengkulu”***.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas maka diidentifikasi sejumlah masalah yang berkaitan dengan Pemanfaatan Fasilitas Media *Internet* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas X SMKS 1 Pembangunan kota Bengkulu sebagai berikut.

- a. Kurangnya perhatian dan ketertarikan siswa terhadap guru, materi dan metode penyampaian guru karena adanya koneksi internet saat pembelajaran penggunaan maksimal.
- b. Penyalagunaan koneksi internet saat kegiatan belajar mengajar tidak maksimal.
- c. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.
- d. Belum dimanfaatkan media internet secara maksimal.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah, maka dikemukakan batasan dalam penelitian ini adalah bagaimana Pemanfaatan fasilitas media *internet* terhadap hasil belajar siswa di kelas X SMKS 1 Pembangunan kota Bengkulu pada mata pelajaran simulasi digital konsep logika dan algoritma.

### **1.3.1 Fasilitas yang digunakan adalah media internet.**

Saat ini sudah banyak sekali fasilitas yang masing-masing memiliki keunggulan serta manfaat yang berbeda-beda satu sama lainnya. Terutama dalam pendidikan banyak sekali fasilitas yang mempermudah dalam proses belajar mengajar, seperti hanya dipermudah dengan adanya pencarian materi yang lebih mudah, dengan ini pendidik ataupun peserta didik tidak perlu lagi susah payah mencari tambahan materi ataupun bahan ajar.

### **1.3.2 Mata pelajaran simulasi digital materinya konsep logika dan algoritma**

Simulasi Digital dalam pembelajaran adalah suatu metode pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi melalui pengembangan bahan ajar berbasis *web*. Berdasarkan diskusi tersebut, terdapat beberapa pihak industri dengan melihat perkembangan teknologi dan juga kebutuhan tenaga kerja yang didasarkan pada kompetensi yang dibutuhkan pihak dari industri saat ini. Menurut Muntoha dkk, bahwa pengertian simulasi digital adalah perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah menggeser suatu penyampaian materi dengan metode ceramah ke arah penggunaan media pembelajaran.

**1.3.3** Penelitian ini di laksanakan pada siswa kelas X SMKS 1 Pembangunan pada siswa dengan jumlah 20 siswa.

**1.3.4** Penelitian ini akan dilihat hasil belajarnya.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut bagaimana Pemanfaatan Fasilitas Media *Internet* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMKS 1 Pembangunan Kota Bengkulu?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan fasilitas media *internet* terhadap hasil belajar siswa di kelas X SMKS 1 Pembangunan Kota Bengkulu.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat yaitu :

##### **1.6.1** Manfaat Teoritis

- a. Untuk menambah ilmu pengetahuan dan sumbangan pemikiran mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.
- b. Sebagai bahan kajian dan pengembangan lebih lanjut khususnya tentang pengaruh fasilitas komputer internet terhadap hasil belajar siswa terhadap kepentingan dunia praktis.

##### **1.6.2** Manfaat Praktis

- a. Bagi tenaga pendidik, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan pertimbangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Bagi pihak lain, sebagai ilmu pengetahuan khususnya untuk penulisan karya ilmiah dengan topik yang sama hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan pemikiran untuk penelitian yang lebih mendalam.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Deskripsi Konseptual**

#### **2.2 Media Pembelajaran**

Adalah sebagai salah satu media pembelajaran Terdapat berbagai jenis media pembelajaran berbasis internet diantaranya adalah e-learning yaitu pembelajaran melalui online yang pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, videotape, transmisi satelit atau komputer. Selanjutnya adalah (CBL) atau *computer assisted learning* (CAL). Saat pertama kali komputer mulai diperkenalkan khususnya untuk pembelajaran, maka komputer menjadi populer dikalangan anak didik. Hal ini dapat dimengerti karena berbagai variasi teknik mengajar bisa dibuat dengan bantuan komputer tersebut. Maka setelah itu teknologi pembelajaran terus berkembang dan dikelompokkan menjadi tiga yaitu :

*A Technology-based learning*

*B Technology-based Web-learning*

*C Technology based-learning*

ini pada prinsipnya terdiri dari dua, yaitu audio (audio tape, radio, voice mail, telepon) dan video information technologies (video tape, video text, video messaging). Sedangkan technology based web-learning pada dasarnya adalah data information technologies

(bulletin board, internet, email, tele-collaboration). Kegiatan ini ditujukan untuk membuat bahan ajar dengan menggunakan internet ditujukan untuk para guru dan siswa

### **2.3 Definisi media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin yakni *Medius* yang secara harfiah berarti “tengah” perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhari, 2015). media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan Media pembelajaran yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi Media pembelajaran secara keseluruhan adalah suatu alat maupun bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber belajar.

### **2.4 Tujuan media pembelajaran**

Tujuan dari media pembelajaran yaitu peserta didik diharapkan memiliki kemampuan yang lebih baik setelah menempuh berbagai pengalaman belajarnya disertai dengan ilmu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum Sudjana dan Rivai (2015: 1). Wigati Rahmawati, Widodo (2018: 811) menjelaskan tujuan media sebagai berikut. Pemanfaatan pembelajaran Internet sebagai media pembelajaran adalah untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di kelas, baik untuk siswa maupun guru itu sendiri .

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti berpendapat bahwa tujuan pembelajaran media internet adalah memberikan peserta didik kemampuan yang lebih baik untuk menerima materi yang di sampaikan oleh guru sehingga pembelajaran di kelas lebih aktif sehingga bisa meningkatkan hasil belajar.

## **2.5 Jenis jenis media pembelajaran**

Jenis media pembelajaran Audio dapat digunakan untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan . media audio ini berkaitan dengan

Dilihat dari sifat pesan yang di terima media audio dapat menyampaikan pesan verbal [bahsa lisan atau kata - kata ] Maupun non verbal [bunyi –bunyi dan Vokalisasi]. Contoh media audio antara lain radio tape recorder telpon media sosial

## **2.6 Manfaat media pembelajaran**

Manfaat Internet dalam dunia pendidikan, khususnya dalam menunjang pembelajaran, tidak diragukan lagi. Sumber-sumber belajar berupa artikel ilmiah, buku, laporan penelitian, bahan ajar siap pakai, dan media interaktif cukup banyak tersedia. Selain itu, beragam program dapat dijumpai di internet yang dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik. Bahkan, bahan-bahan otentik lebih banyak jumlahnya lagi yang sesungguhnya memiliki nilai pembelajaran bermakna apabila pemanfaatannya dirancang dengan baik. Hal ini tentu membutuhkan kompetensi guru yang memadai dalam hal menggunakan perangkat TIK yang sesuai, membuat perencanaan pembelajaran dengan integrasi TIK, mengevaluasi dan menyediakan bahan yang relevan, melaksanakan pembelajaran dengan pemanfaatan TIK, dan membuat alat evaluasi. Secara khusus, manfaat internet yaitu:

1. Bagi para guru, internet menawarkan beberapa kesempatan untuk:
  2. Pengembangan Profesional.
  3. Meningkatkan pengetahuan
  4. Berbagi sumber diantara rekan sejawat/sedepartemen.
  5. Bekerjasama dengan guru-guru dari luar negeri Kesempatan untuk menerbitkan/mengumumkan secara langsung.
  6. Mengatur komunikasi secara teratur.
  7. Berpartisipasi dalam forum dengan rekan sejawat baik local maupun internasional
  8. Pemanfaatannya sebagai sumber bahan mengajar:
  9. Mengakses rencana belajar mengajar & metodologi baru.
  10. Bahan baku & bahan jadi yang cocok untuk segala bidang pelajaran.
  11. Mengumumkan dan berbagi sumber. Sangat tingginya popularitas /sangat tingginya minat untuk meningkatkan siswa lebih terfokus belajar.
3. Bagi siswa Internet menawarkan kesempatan untuk: Belajar sendiri secara cepat, untuk:
  1. Meningkatkan pengetahuan.
  2. Belajar berinteraktif.
  3. Mengembangkan kemampuan di bidang penelitian. Memperkaya pengetahuan dan kemampuan diri dalam:
  4. Meningkatkan komunikasi dengan siswa lain.
  5. Meningkatkan kepekaan akan permasalahan yang ada diseluruh dunia Salah satu dari manfaat yang sangat potensial dari Internet selain untuk para administrator dan pihak-pihak yang berkepentingan di lingkungannya

itu adalah untuk memudahkan pengumpulan lembar data data sekolah yang dapat langsung terkirim langsung ketujuannya baik ke perorangan maupun kepada masyarakat luas. Guru-guru dari segala bidang mata pelajaran, terutama guru bahasa dan guru pelajaran ilmu sosial, dapat mengambil (download) berita dan kejadian-kejadian terkini yang bisa digunakan sebagai

bahan mengajar dikelas pada hari yang sama saat itu juga. Semua guru juga dapat menggunakan Internet baik untuk keperluan pengembangan diri secara pribadi maupun secara professional, demi kemajuan proses pendidikan bagi para siswanya dengan bekerjasama dalam wilayah regional maupun diseluruh dunia.

Manfaat lainnya adalah kita dapat berkomunikasi secara individual atau secara massa dan dapat dilakukan dimana saja diseluruh dunia hanya dalam waktu beberapa detik saja. Kita juga dapat menyebarkan (publish) informasi yang kemudian bisa di akses dari mana saja di seluruh dunia dalam waktu yang sangat singkat. Kita dapat berkomunikasi secara langsung (real time) melalui telepon dan unit video processing. berbagai manfaat internet bagi remaja antara lain yaitu :Dampak Yang Ditimbulkan Internet

Internet sangat memberikan pengaruh positif bagi remaja. Banyak remaja yang mendapatkan ilmu dengan bantuan internet. Bahkan tugas-tugas sekolah sekalipun kini terasa lebih mudah dengan mencarinya di internet. Kalau dulu, orang harus membuka berbagai jenis buku dan koran untuk mencari tahu tentang suatu info, atau dengan menyimak radio dan televisi. Tapi kini cukup dengan bantuan internet, semua info seakan membanjir.

Banyak remaja yang sudah fasih dengan manfaat dan kegunaan situs-situs tertentu. Cukup dengan berkunjung ke wikipedia, misalnya, sesuatu masalah telah

terselesaikan. Mereka juga dengan mudahnya googling untuk mencari tugas dari sekolah. Pelajar juga dapat menggunakan internet untuk membuka wawasan dan memperluas pergaulan mereka. Mereka dapat berteman dia kenal memanfaatkan media internet.dengan siapa saja dari mana saja. Remaja pun dapat berlatih kemampuan bahasa asing yang mereka miliki dari teman-teman baru yang

## **2.7 internet**

Internet adalah suatu jaringam awal mulanya yaitu sesuatu proyek yang diciptakan untuk keperluan pribadi sesuatu negara. tetapi sekarang ini telah jadi halayak umum. seluruh orang telah bisa menggunakan internet dengan umum.nyaris seluruh orang juga telah bisa mengoperasikan internet. Adapula saat ini internet yang telah bisa di nikmati dengan gratis yang disiapkan oleh umum Sejalan dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi internet juga semakin maju. Seperti halnya awal mula fungsi terbentuknya internet, internet memiliki fungsi yang lebih sempit, sekarang fungsi tersebut hampir tidak bisa mdisebutkan satu per satu fungsi dari internet tersebut, tetapi secar garis besar fungsi internet tersebut bisa dikelompokkan menjadi beberapa saja. Dengan adanya internet, seolah-olah bumi menyusust menjadi sebuah desa kecil. Para warganya dapat saling berjumpa, bertegur sapa, berdagang, berbelanja, sekolah, dan berwisata setiap saat secara leluasa hanya dengan menggunakan sebuah komputer.

Quarterman dan Mitchell membagi kegunaan internet dalam empat kategori, yaitu:

1. Internet sebagai media komunikasi, merupakan fungsi internet yang paling banyak digunakan dimana setiap pengguna internet dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya dari seluruh dunia.
2. Media pertukaran data, dengan menggunakan email, newsgroup, ftp dan www (world wide

web – jaringan situs-situs web) para pengguna internet di seluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah.

3. Fungsi komunitas, internet membentuk masyarakat baru yang beranggotakan para pengguna internet dari seluruh dunia. Dalam komunitas ini pengguna internet dapat berkomunikasi, mencari informasi, berbelanja, melakukan transaksi bisnis, dan sebagainya. Karena sifat internet yang mirip dengan dunia kita sehari-hari maka internet sering di sebut sebagai cyberspace atau virtual world (dunia maya).

Internet berfungsi sebagai aspek komunikasi, penyedia informasi, dan fasilitas untuk promosi. Internet dapat menghubungkan kita dengan berbagai pihak di berbagai lokasi di seluruh dunia. Misalnya kita bisa kirim data atau surat dengan berbagai pihak diseluruh dunia dengan menggunakan fasilitas Electronic mail (E-mail). Selain fasilitas Electronic mail internet juga menyediakan fasilitas untuk ngobrol yang dalam internet disebut chatting. Kemampuan internet lainnya adalah Usenet, yaitu forum yang disediakan bagi pengguna internet untuk berbagi informasi dan pemikiran mengenai suatu topik melalui buletin elektronik. Dengan menggunakan forum ini, pengguna dapat mengirim pesan mengenai topik bersangkutan dan menerima tanggapan dari pihak lain. Internet terhubung dengan ratusan katalog perpustakaan, sehingga penggunaannya dapat meneliti ribuan data base yang terbuka untuk umum melalui jaringan tersebut yang disediakan oleh perusahaan, pemerintah ataupun nirlaba. Pengguna internet dapat mempergunakan informasi ini untuk berbagai keperluan bisnisnya, sehingga bisa

1. mengetahui kondisi lingkungan termasuk pesaing dan perkembangan kepentingan para stakeholder. Beberapa metode atau alat untuk mengakses komputer dan mencari file yang dapat diterapkan melalui internet adalah gopher, archie dan wide area information

servers. Dalam dunia bisnis internet digunakan sebagai alat penghubung yang praktis untuk komunikasi antara perusahaan dengan pelanggan, tanpa harus

2. memikirkan waktu dan lokasi. Sekarang ini banyak situs-situs yang melakukan penjualan barang dan jasa lewat internet dan tentunya kita kalau ingin membeli harus memakai kartu kredit, jadi transaksi itu terjadi lewat internet. Kebanyakan orang di luar negeri seperti Amerika sering berbelanja produk atau barang lewat internet. Kalau dinegara kita masih jarang yang melakukan pembelian lewat internet yang ada penjualan, penyedia jasa dan penyedia informasi, apakah itu informasih tentang berita, informasi tentang pendidikan atau lain-lainnya.

Dalam merencanakan pemanfaatan internet untuk media pembelajaran, harus ditentukan terlebih dahulu apa yang menjadi fungsi dari pemanfaatan internet itu sendiri bagi kegiatan pembelajaran. Menurut Rusman ada tiga fungsi internet dalam pembelajaran yaitu:

**Suplemen (Tambahan)** Disini siswa dapat bebas memilih, apakah akan memanfaatkan materi tidak memanfaatkannya. Dalam hak ini tidak akan ada kewajiban atau keharusan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik bagi siswa

**Komplemen (Pelengkap)** Diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang telah diterima peserta didik di dalam kelas yaitu dengan reinforcement (pengayaan) yang sifatnya remedi atau mengulang.

**Substansi (Pengganti)** Seluruh bahan ajar, penugasan dan ujian ini sepenuhnya disampaikan melalui internet. Pendidik dan peserta didik yang terpisah, namun interaksi komunikasi dapat dilakukan setiap saat. Tidak memerlukan tatap muka baik keperluan belajar, ujian ataupun evaluasi karena semua proses pembelajaran dilakukan melalui fasilitas internet seperti e-mail, chat room, bulletin board dan online conference.

## 2.8 Definisi internet

Secara keseluruhan *Internet* adalah jaringan besar yang saling berhubungan dari jaringan-jaringan komputer yang menghubungkan orang-orang dan komputer-komputer diseluruh dunia, melalui telepon, satelit dan sistem-sistem komunikasi yang lain. Internet dibentuk oleh jutaan komputer yang terhubung bersama dari seluruh dunia, memberi jalan bagi informasi (mulai dari text, gambar, audio, video dan lainnya) untuk dapat dikirim dan dinikmati bersama. Untuk dapat bertukar informasi, digunakan protocol standar yaitu *Transmission Control Protocol* dan *Internet Protocol* yang lebih dikenal sebagai TCP/IP./TCP (*Transmission Control Protocol*) bertugas untuk memastikan bahwa semua hubungan bekerja dengan benar, sedangkan IP (*Internet Protocol*) yang mentransmisikan data dari satu komputer ke komputer lain. TCP/IP secara umum berfungsi memilih rute terbaik transmisi data, memilih rute alternatif jika suatu rute tidak digunakan.\), mengatur dan mengirimkan paket-paket pengiriman data.

Menurut remaja online minimal dua jam sehari, di Negara China sekitar 44% remaja berinteraksi dengan orang asing ketika online, dan di Negara Indonesia sekitar 132,7 juta pengguna internet berasal dari Indonesia, 51% dari jumlah populasi penduduk Indonesia.Berdasarkan Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik atau Undang Undang nomor 11 tahun 2008 atau UU ITE adalah UU yang mengatur tentang informasi serta transaksi elektronik, atau teknologi informasi secara umum. UU ini memiliki yurisdiksi yang berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini, baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia, yang memiliki akibat hukum di

wilayah hukum Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.

## **2.9 Internet sebagai media pembelajaran**

Media pembelajaran adalah yaitu peserta didik diharapkan memiliki kemampuan yang lebih baik setelah menempuh berbagai pengalaman belajarnya disertai dengan ilmu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum. Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran akan mempengaruhi kemampuan membaca seseorang, selain itu juga dapat meningkatkan kemampuan untuk membedakan suatu informasi dari berbagai sumber informasi yang diperoleh. Karena kemudahan informasi yang dapat diperoleh hal ini menyebabkan proses pembelajaran berpusat pada mahasiswa, sehingga mahasiswa dituntut untuk lebih aktif dalam mencari informasi dan bahan bacaan yang berkaitan dengan materi perkuliahan. Mahasiswa yang memanfaatkan internet untuk kegiatan perkuliahan sebagai salah satu media dalam kegiatan pembelajaran, akan menunjang mutu pendidikan dan kualitas pembelajaran.

Dalam menyajikan data internet dapat menampilkan berupa audio, visual, dan audio visual sekaligus sehingga dapat meningkatkan ketertarikan bagi mahasiswa untuk mengakses internet. Karena belajar menggunakan internet lebih mudah, efektif, dan tidak monoton. Pemanfaatan internet diyakini dapat meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa. Internet membawa pengaruh positif dalam proses pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pemanfaatan internet memberikan pengaruh sebanyak 73,3% terhadap hasil belajar siswa.

## **2.10 Hasil Belajar**

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (product) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Belajar dilakukan untuk mengusahakan akan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Belajar merupakan suatu kegiatan atau proses dimana tersebut dapat membuat perubahan bagi peserta didik. Sebagaimana Pendapat Muhibbin Syah (2017: 109) yang mengungkapkan definisi dari proses belajar yaitu “ sebagai tahapan perubahan tingkat laku kognitif, afektif, dan psikomotor yang terjadi dalam diri siswa. Perubahan tersebut bersifat positif dalam arti berorientasi ke arah yang lebih maju dari pada sebelumnya”. Sedangkan menurut Oemar Hamdaliq (2014: 73) Hasil belajar adalah siswa yang telah melakukan perbuatan belajar yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap baru yang diharapkan tercapainya oleh siswa. Hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa”. Dan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2016:36) “hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru”. Ahmad Susanto (2015: 213) menyebutkan bahwa: “Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sedangkan yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah

kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan dalam berbentuk angka.

### **2.11. Fungsi Hasil Belajar**

Hasil belajar terbagi menjadi beberapa bagian berikut ini

a Alat untuk mengetahui terpenuhi atau tidaknya tujuan pembelajaran

b umpan balik bagi perbaikan proses belajar – mengajar baik perbaikan dari

segi strategi mengajar maupun materi yang di sampaikan

### **2.12. Macam-Macam Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Menurut Bloom dalam buku Agus Suprijono (2015:1-7) mengatakan, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Yang harus diingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

Teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori antara lain pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap (aspek afektif). Perinciannya adalah sebagai berikut :

#### a. Pemahaman Konsep

Pemahaman diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan. Aspek kognitif (pemahaman konsep) biasanya lebih dominan daripada aspek afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam

mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi. Maka dari itu aspek ini berkenaan dengan hasil

belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu:

- 1) Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.
- 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.
- 3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
- 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.

Evaluasi, mencakup kemampuan mendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

#### b. Keterampilan Proses

Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Aspek psikomotorik terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan psikomotorik, yaitu:

- 1) Persepsi, yang mencakup kemampuan mendeskripsikan sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut.
- 2) Kesiapan, yang mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan di mana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan.
- 3) Gerakan terbimbing, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan.
- 4) Gerakan terbiasa, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh.
- 5) Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan.
- 6) Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku.
- 7) Kreatifitas, yang mencakup kemampuan melahirkan pola-pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakasa sendiri.

#### • Sikap

Sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola dan tehnik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-

objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang. Berknaan dengan sikap dan nilai. Aspek afektif terdiri dari lima jenis perilaku, yaitu:

- 1) Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
- 2) Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- 3) Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup penerimaan suatu nilai, menghargai, mengakui, dan membentuk sikap.
- 4) Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
- 5) Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

### **2.13 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Untuk mencapai hasil belajar yang baik dalam

belajar, selain peserta didik giat dalam belajar juga harus memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Secara umum hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berada di luar diri siswa. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Menurut Ahmad Susanto (2018), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi tiga yaitu:

- c. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa. faktor yang berasal dari dalam diri siswa meliputi dua aspek, yakni:

1) Aspek fisiologi (yang bersifat jasmaniah)

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

2) Aspek psikologis (yang bersifat rohaniah)

Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

3. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Faktor eksternal siswa terdiri atas dua macam, yakni:

1. faktor lingkungan sosial (para guru, para tenaga kependidikan serta teman-teman)
2. Faktor lingkungan non sosial (gedung sekolah, rumah tempat tinggal alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar).
3. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.
4. Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang di gunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Ketiga faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat penulisan pahami bahwa pada dasarnya faktor yang mempengaruhi hasil belajar berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri kemudian barulah faktor dari luar yang berperan dalam memberikan kontribusi dalam

pencapaian hasil belajar. Pendidikan merupakan salah satu faktor eksternal yang ada menunjang kesuksesan pendidikan. Dengan demikian kompetensi profesional seorang pendidik penting untuk selalu ditingkatkan agar peserta didik mudah menerima materi yang disampaikan.

### **2.13 Penilaian Hasil Belajar**

Pemanfaatan teknologi informasi dalam penilaian hasil belajar merupakan bentuk inovasi penilaian. Penilaian berteknologi informasi menjadikan penilaian tidak lagi dilakukan secara manual, tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu, dapat dilaksanakan kapan saja, dimana saja, oleh siapa saja. Penilaian berteknologi informasi dapat menciptakan penilaian yang objektif, akuntabel, transparan, adil, terintegrasi, dan transparan. Penilaian berteknologi informasi merupakan bentuk Inovasi penilaian. Penilaian hasil belajar generasi milenial yang berteknologi informasi menjadi ciri penilaian pada era revolusi industri

Untuk memberikan penilaian terhadap hasil belajar digunakan dua teknik yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Hasil penilaian berbentuk informasi kualitatif. Adapun kriteria menurut hasil belajar tersebut adalah sebagai berikut:

>75 = tuntas

<40 = tidak tuntas

Berdasarkan kriteria di atas, untuk mengukur nilai yang mencerminkan hasil belajar siswa dapat digunakan penilaian kuantitatif (berupa angka dari 0 – 100).

### **2.14 Materi pembelajaran**

Pengertian Logika dan Algoritma serta Manfaatnya

Logika dan Algoritma merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan karena keduanya saling berkaitan. Logika adalah bentuk penalaran atau pemikiran, sedangkan Algoritma adalah suatu urutan dari barisan langkah-langkah atau instruksi untuk

menyelesaikan suatu masalah. Pengertian logika dan algoritma adalah suatu urutan dari beberapa langkah yang logis guna menyelesaikan masalah. Algoritma berasal dari nama Ilmuwan Arab yang bernama Abu Ja'far Muhammad Ibnu Musa Al Khawarizmi yaitu penulis buku "Al Jabar Wal Muqabala". Kata Al Khawarizmi dibaca oleh orang barat menjadi Algorism, kemudian lambat laun menjadi Algorithm. Dan diserap ke dalam bahasa Indonesia menjadi Algoritma. Logika berasal dari bahasa Yunani yaitu "logos" yang berarti ilmu. Artinya saat kita memiliki masalah, maka kita harus dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan menggunakan langkah-langkah yang logis. Intinya logika adalah ilmu yang mengarahkan cara berpikir untuk melakukan kegiatan dengan tujuan tertentu dan berkaitan erat dengan algoritma. Sementara algoritma adalah langkah-langkah penyelesaian masalah yang disusun secara sistematis memakai bahasa yang logis untuk memecahkan suatu permasalahan. Algoritma terdiri dari logika, metode dan tahapan "urutan" sistematis yang digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan. Sehingga algoritma dapat juga diartikan sebagai urutan langkah secara sistematis dan logis.

#### 1. Manfaat Belajar Logika :

Membuat seseorang mampu berpikir sesuai kebenaran dan realita. Mampu berpikir sesuai waktu dan tempat yang pas. Membentuk cara berpikir secara logika yaitu lurus, kritis, rasional, ketat, tertib, dan metodis. Meningkatkan kemampuan secara objektif dan format. Menambah kecerdasan dan meningkatkan keahlian berpikir mandiri. Mendorong untuk berpikir sendiri mandiri. Meningkatkan cara berpikir dengan nalar yang baik. Mampu menganalisa suatu kejadian dengan sistematis.

- Tujuan Belajar Algoritma

program Tidak tergantung pada bahasa pemrograman mana pun  
 Notasi algoritma dapat diterjemahkan pada bahasa pemrograman mana pun  
 Memperkuat cara berpikir kita untuk menyelesaikan suatu masalah  
 Membantu otak agar berpikir panjang  
 Memperkuat analisis ketika pembuatan program.  
 Memperluas space berpikir.

- Fungsi Algoritma

Berikut ini terdapat beberapa fungsi algoritma, terdiri atas:

Bisa digunakan untuk memecahkan program yang rumit.

Menggunakan fungsi algoritma bisa menjadikan program yang besar menjadi program yang lebih sederhana. Dapat digunakan berulang atau lebih dari satu kali penggunaan. Memudahkan dalam pembuatan. Bisa mengatasi segala masalah dengan logika dan urutan. Menggunakan fungsi algoritma bisa melakukan pendekatan top-down dan juga divide and conquer. Meminimalisir penulisan program yang berulang-ulang.

## **2.15 Hasil penelitian yang relevan**

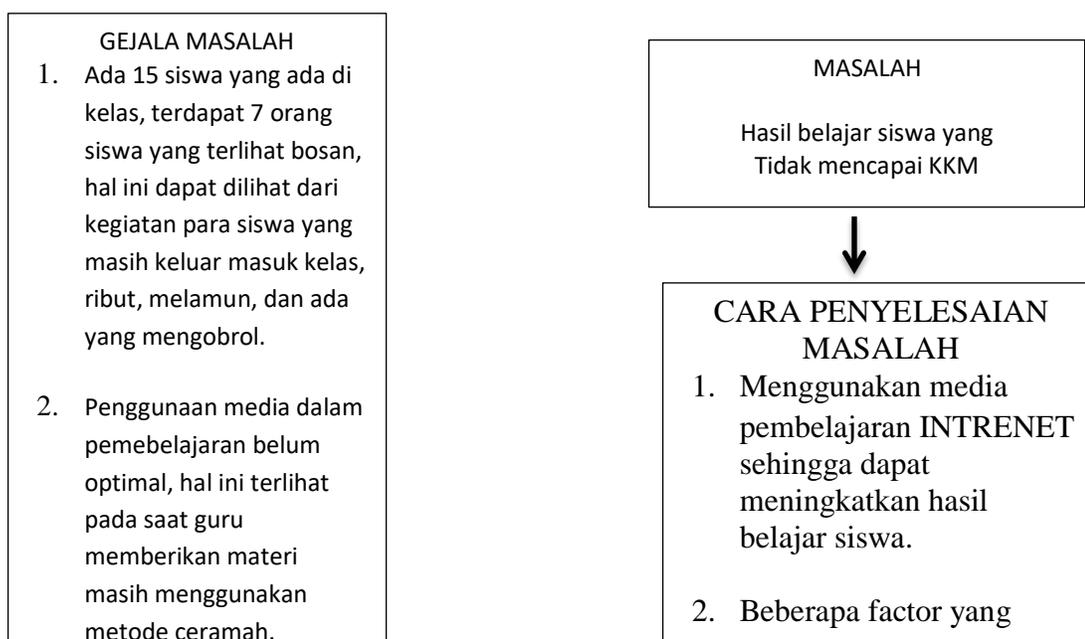
**2.15.1** Penelitian yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh A.A Gde Ekayana (2007) berjudul “Pemanfaatan Internet Sebagai Salah Satu Sumber Belajar Siswa dan Guru di Jurusan Teknik Elektronika SMK Negeri 2 Depok Sleman”. Metode penelitian ini deskriptif. Hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa ada Pemanfaatan internet sebagai salah satu sumber belajar untuk siswa kelas X sebesar 75%, siswa kelas XI sebesar 77.42%, siswa kelas XII sebesar 71.88% dan guru sebesar 66.66%. Hambatan siswa dan guru dalam menggunakan internet

sebagai salah satu sumber belajar sebesar 69.47% siswa dan 77.77% guru mengatakan bahwa hambatan dari aspek sarana prasarana pada kategori rendah. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat pemanfaatan internet sebagai salah satu sumber belajar siswa dan guru di SMK Negeri 2 Depok Sleman berada pada kategori tinggi

**2.15.2.** Penelitian yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh Riyanto (2012), berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Internet dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X (Studi Kasus Pada Kompetensi Keahlian Elektronika Industri Di SMK Muda Patria Kalasan”. Hasil penelitian menunjukkan Terdapat pengaruh yang positif dan signifikansi variabel pemanfaatan internet siswa terhadap prestasi belajar siswa kelas X Kompetensi Keahlian Elektronika Industri di SMK Muda Patria Kalasan yang ditunjukkan dengan nilai  $T_{hitung} = 9,074$  lebih besar dari  $T_{tabel} = 2,017$  pada taraf signifikansi 5%. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikansi 23 variabel motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa kelas X Kompetensi Keahlian Elektronika Industri di SMK Muda Patria Kalasan yang ditunjukkan dengan nilai  $T_{hitung} = 6,842$  lebih besar dari  $T_{tabel} = 2,017$  pada taraf signifikansi 5%. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikansi variabel pemanfaatan internet dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas X Kompetensi Keahlian Elektronika Industri di SMK Muda Patria Kalasan yang ditunjukkan dengan nilai  $F_{hitung}$  sebesar 63,491 lebih besar dari  $F_{tabel}$  sebesar 3,220 pada taraf signifikansi 5% dan koefisien determinasi sebesar 0,756 yang berarti pemanfaatan internet dan motivasi belajar secara bersama-sama berpengaruh dengan prestasi belajar siswa sebesar 75,6%

## 2.16 Kerangka befikir

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan observasi awal yang dilakukan peneliti untuk mengetahui keadaan sekolah tempat penelitian dan mencari sumber masalah yang dihadapi sekolah kemudian peneliti mengklasifikasi untuk mendapatkan data data yang dibutuhkan oleh peneliti dalam penyusunan penelitian proposal skripsi, peneliti juga menganalisis untuk memecahkan suatu masalah sehingga mudah dipahami dan dimengerti oleh peneliti dan dari hasil rangkaian di atas peneliti menyimpulkan hasil dari rangkaian penelitian



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Deskripsi lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan di lakukan SMKS 1 Pembangunan dengan alasan sekolah ini

berada di lingkungan kota Bengkulu, dapat dikatakan mempunyai akses internet yang sangat memadai. kedalaman uraian serta ingin membahas semua materi yang disesuaikan dengan landasan teori yang sudah ada. Penelitian ini di laksanakan pada bulan februari-maret 2023. Subjek dari penelitian ini adalah Guru mata pelajaran simulasi digital kelas X

### **3.2 Tempat, waktu dan subjek penelitian**

#### **3.2.1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini akan di lakukan di SMKS 1 Pembangunan Kota Bengkulu. di kelas X Multimedia yang beralamat di JL Soekarno Hatta No 26, Angkut Atas , kec Ratusamban, Kota Bengkulu dengan alasan sekolah ini berada di lingkungan kota Bengkulu, dapat dikatakan mempunyai akses internet yang sangat memadai. kedalaman uraian serta ingin membahas semua materi yang disesuaikan dengan landasan teori yang sudah ada

#### **3.2.2 Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan di laksanakan pada tanggal Februariy – April 2023

#### **3.2.3 Subjek Penelitian**

Subjek dari penelitian ini adalah Guru mata pelajaran Simulasi Digital kelas X SMKS 1 Pembangunan Kota Bengkulu

### **3.3 Metode dan Prsedur Penelitian**

Metode Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2016:9) metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara trigulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna

daripada generalisasi. Penelitian deskriptif menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian. Dalam penelitian kualitatif manusia merupakan instrumen penelitian dan hasil penulisannya berupa kata-kata atau pernyataan yang sesuai dengan keadaan sebenarnya.

Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya, perilaku, persepsi, minat, motivasi, tindakan, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Pendekatan kualitatif ini bertujuan untuk mendapatkan informasi lengkap. Penelitian kualitatif pada dasarnya ialah mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran tentang dunia sekitarnya. Melalui penelitian yang bersifat kualitatif, peneliti mendapatkan data tentang bagaimana Pemanfaatan Media Internet di SMKS 1 Pembangunan kota Bengkulu. Cara ini dilaksanakan dengan maksud agar peneliti dapat mengarahkan mutu kedalaman uraian serta ingin membahas semua materi yang disesuaikan dengan landasan teori yang sudah ada.

### **3.4 Kehadiran Peneliti**

Dalam penelitian ini, peneliti sebagai instrument aktif atau dengan bantuan orang lain merupakan alat pengumpul data utama kehadiran peneliti di sini hanya sebatas mengamati pemanfaatan internet yang di berikan guru kepada peserta didik dalam pembelajaran Siumulasi Digital

### **3.5 Data dan Suber data**

### 3.5.1 Data

Data dalam penelitian ini adalah seluruh data yang di dapat melalui observasi ,wawancara dan angket kepada Guru mata pelajaran simulasi digital di X SMKS 1 Pembangunan kota Bengkulu yaitu berupa lembar observasi ,wawancara dan angket

### 3.5.2 Sumber data

Dalam laporan ini sumber data yang dibutuhkan adalah responden yaitu guru kelas X SMKS 1 Pembangunan kota Bengkulu yang masih dilakukan secara manual

## 3.6 Tenik dan Instrumen pengumpulan data

### 3.6.1 Observasi

Metode observasi adalah kegiatan pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek yang menggunakan seluruh alat indera yang dapat dilakukan melalui indera pengelihatn, penciuman, pendengaran, peraba, dan pengecap (Arikunto, 1998: 146).

Sehubungan dengan arti di atas Peneliti mepergunakan metode ini demi mengetahui:Menurut

Jurnali dan Supoomo (2002) dalam Mustafa(2010)memanfaatan internet diukur dengan

indikator:

1. Perangkat, merupakan indikator untuk menggambarkan kelengkapan yang mendukung terlaksananya penggunaan internet, meliputi perangkat lunak
  2. System jaringan meliputi kecepatan jaringan dan instalasi jaringan Perawatan, merupakan indikator untuk menggambarkan adanya jadwal pemeliharaan peralatan secara teratur terhadap perangkat teknologi informasi guna mendukung kelancaran pembelajaran
- Sehubungan dengan arti di atas Peneliti mepergunakan metode ini demi mengetahui:
- a) Seberapa besar manfaat akses internet dalam menunjang kegiatan siswa sehari-hari.
  - b) Kendala yang dialami guru dalam penggunaan internet yang dilakukan oleh siswa SMKS

## 1 Pembangunan Kota Bengkulu

Instrument lembar observasi pemataaanfaatan fasilitas media internet yang dilakukan di kelas x SMKS 1 Pembangunan Kota bngkulu mata pelajaran simulasi digital yaitu dengan menggunakan pengisian lembar observasi di lakukan oleh observer memilih iya atau tidak untuk menyatakan suatu pertanyaan yang di sediakan di lembar observasi terpenuhi atau tidak terpenuhi dengan meberikan tanda checklist { }pada kolom yang telah di sediakan di dalam pertanyaan

### 3.6.2 Angket

Adalah suatu teknik atau pengumpulan data secara tidak langsung. Ini berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden. Bentuk pertanyaan dalam angket adalah pertanyaan tertutup dimana pertanyaan atau pernyataanpernyataan sudah memiliki alternatif jawaban (option) yang sudah tinggal dipilih oleh responden. Fungsi teknik ini adalah untuk mengetahui sekuat mana penggunaan fasilitas media internet Dengan menghitung nilai rata-rata dari jawaban yang direspon dapat menggunakan rumus berikut: Rumus yang diadopsi oleh Wardanik 2018.

Instrument angket merupakan alat pengumpul data melalui sejumlah pertanyaan tertulis digunakan untuk memperoleh informasi dari individu atau kelompok tertentu.Orang yang kalian tuju untuk mendapat informasi tersebut dikenal sebagai responden.

Responden diharuskan mengisi atau menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam angket atau kuesioner yang nantinya akan digunakan sebagai laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.

Terdapat beberapa alasan mengapa angket atau kuesioner digunakan dalam pengumpulan data penelitian yaitu:

1. kuesioner digunakan untuk mengukur variabel yang bersifat faktual
2. kuesioner digunakan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian
3. kuesioner memungkinkan peneliti untuk memperoleh informasi dengan validitas dan reliabilitas yang tinggi.

pernyataannya adalah sebagai berikut

1. Apakah siswa bisa menggunakan media internet di sekolah
2. Diruangan mana saja yang menggunakan akses internet
3. Perangkat apa saja yang bisa digunakan agar bisa menggunakan media intrenet

### **3.6.3 Wawancara**

Adalah salah satu bentuk pengumpulan data yang dilakukan secara lisan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara peneliti dan nara sumber. fungsi teknik wawancara ini adalah untuk mengetahui penggunaan fasilitas media internet terhadap hasil belajar siswa kelas x SMKS 1 Pembangunan.

Instrumen wawancara yang di lakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan untuk mengetahui apa saja manfaat fasilitas media internet yang akan diterapkan di kelas x SMKS 1 pembangunan mata pelajaran simulasi digital konsep logika dan algoritma pertanyanya adalah sebagai berikut apakah pemanfaatan internet menambah wawasan bagi siswa

1. hambatan apa saja yang sering siswa temukan ketika sedang menggunakan media

intetrnet

### 3.6.4 Dokumentasi.

Dokumentasi adalah rekaman yang bersifat tertulis atau film dan kedua isinya adalah peristiwa yang telah berlalu. Fungsi teknik dokumentasi pada penelitian ini sebagai data pendukung dan pelengkap bagi data yang diraih melalui observasi, angket dan wawancara.

- a. Instrumen Pengumpulan Data yang dikumpulkan pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti secara langsung. Sehingga instrumen utamanya adalah peneliti sendiri. Sedangkan instrumen bantu yang digunakan adalah observasi, angket, dan pedoman wawancara.
- b. Instrumen Utama Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri (Sugiyono, 2014:59). Instrumen utama pada penelitian ini adalah peneliti sendiri dengan tujuan untuk mencari dan mengumpulkan data secara langsung dari sumber data. Peneliti harus dapat menyesuaikan diri dan langsung dengan subjek penelitian. Tujuan pembuatan instrumen Angket motivasi belajar dibuat untuk mengumpulkan data mengenai bagaimana motivasi belajar siswa kelas x SMKS 1 Pembangunan kota bengkulu

Proses pembuatan instrumen angket dapat diuraikan sebagai berikut :

Menentukan kisi-kisi angket motivasi belajar siswa dengan menggunakan teori-teori para ahli yang meliputi tujuan dan aspek. menyusun indikator yang digunakan sebagai pernyataan yang ada di dalam angket. Menentukan skala penilaian pada jawaban angket, yang selanjutnya hasil penilaian angket dikategorikan berdasarkan motivasi belajar tinggi dan rendah

Proses validasi yang dilakukan oleh validator dipandang memiliki kemampuan dalam bidangnya. Ketentuan validasi meliputi butir-butir angket motivasi belajar siswa sesuai dengan tujuan, butir-butir angket motivasi belajar siswa sesuai aspek-aspek pendidikan, butir-butir angket motivasi belajar siswa sesuai indikator pendidikan, menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, pernyataan pada setiap butir angket motivasi belajar dinyatakan secara komunitatif, dan menggunakan kalimat dan kata-kata yang mudah dipahami.

Proses penggunaan dan pelaksanaan Hadi (dalam Wiyoko, 2015:34) menyatakan bahwa penggunaan angket dalam sebuah penelitian didasarkan pada anggapan tersebut :

- a) Bahwa subjek adalah orang yang paling tahu tentang dirinya sendiri.
- b) Bahwa apa yang dinyatakan oleh subjek kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya.
- c) Bahwa interpretasi subjek tentang pernyataan-pernyataan yang diajukan kepadanya sama adalah sama dengan yang dimaksudkan oleh peneliti. Instrumen ini digunakan pada saat responden telah memahami pernyataan yang terdapat di dalamnya.

Peneliti memberikan angket kepada subjek penelitian yang selanjutnya angket diberikan tanda check-list sesuai dengan skala nomor yang telah ditentukan pada pernyataan yang disediakan. Peneliti membimbing subjek penelitian mengingat dan menimbang subjek masih dalam kategori sekolah SMA atau SMK

Proses analisis data Data yang diperoleh melalui instrumen angket selanjutnya dianalisis dengan tahap-tahap yang ditentukan. Tahap-tahap yang dimaksud yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan data. Penggunaan Data yang diperoleh dari angket

penggunaan fasilitas Media internet ini digunakan untuk mengetahui deskripsi penggunaan fasilitas media internet

### **3.7 Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori, dan satu uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data (Moleong, 1990:103) Tahap-tahap analisis data meliputi: mereduksi, memaparkan data, dan menarik kesimpulan

#### **3.7.1 Data Reduction (Reduksi Data)**

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. (Sugiyono, 2006 : 338). Dengan cara ini peneliti akan lebih mudah menemukan gambaran lebih jelas dimana mempermudah dalam pengumpulan data berikutnya selain itu mempermudah peneliti dalam pencarian data sebelumnya jika diperlukan, Reduksi dalam penelitian ini dilakukan dan berlangsung sejak penetapan pokok permasalahan, rumusan masalah dan teknik pengumpulan data yang dipakai.

##### **3.7.1.1 Data Display (Penyajian Data)**

Pada penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya (Sugiyono, 2006 : 341), menyatakan bahwa yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

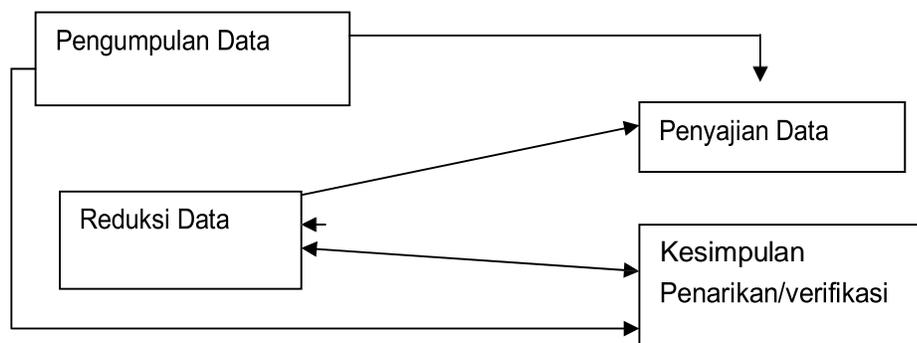
### 3.7.1.2 *Conclusion Drawing / Verification (Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi)*

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori. (Sugiyono, 2006 : 345).

Data-data tersebut dipisahkan sesuai dengan permasalahan yang dimunculkan kemudian dideskripsikan, diasumsi, serta disajikan dalam bentuk rupa sehingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasikan.

Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara ditulis dan diketik dalam bentuk uraian atau laporan terperinci. Laporan ini akan bertambah banyak dan semakin lengkap. Laporan itu perlu direduksi, dirangkum, dipilih hal-hal yang paling penting, dicari tema atau polanya. Data yang direduksi memberi gambaran yang lebih tajam tentang hasil pengamatan, juga mempermudah peneliti untuk mencari kembali data yang diperlukan. Secara sistimatis proses analisis data yang dimaksudkan dapat digambarkan dalam skema di bawah ini:

#### **Model Interatif (Miles dan Huberman 1992: 25-21)**



### 3.8 Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Triangulasi. Menurut Lexy J. Moleong (2012:330) “triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu”.

Dalam penelitian ini, untuk pengecekan keabsahan data peneliti menggunakan kriteria derajat kepercayaan (kredibilitas).

Adapun teknik pemeriksaan data dalam kriteria derajat kepercayaan ini sebagai berikut:

1. Perpanjangan keikut-sertaan
2. Ketekunan pengamatan
3. Triangulasi
4. Pengecekan sejawat
5. Kecukupan referensial
6. Kajian kasus negatif
7. Pengecekan anggota

Peneliti pada penelitian ini hanya menggunakan teknik triangulasi data, Adapun penjelasan dari teknik yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

Triangulasi sumber data adalah menggali kebenaran informasi tertentu dengan menggunakan berbagai sumber data seperti dokumen, arsip, hasil wawancara, hasil observasi atau juga dengan mewawancarai lebih dari satu subjek yang dianggap memiliki sudut pandang yang berbeda.