

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* DAN FASILITAS INTERNET  
DI SEKOLAH TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN  
EKONOMI SISWA KELAS X DAN XI IPS SMA ISLAM TEMAYANG  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada

**IKIP PGRI Bojonegoro**

untuk memenuhi salah satu persyaratan

dalam menyelesaikan program Sarjana

**OLEH**

**MUHAMMAD FIKI DERMAWAN**

**NIM 15210053**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
IKIP PGRI BOJONEGORO  
2019**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

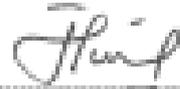
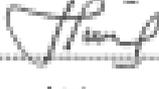
PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN FASILITAS INTERNET  
DI SEKOLAH TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN  
EKONOMI SISWA KELAS X DAN XI IPS SMA ISLAM TEMAYANG  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Oleh:

MUHAMMAD FIKI DERMAWAN  
NIM. 15210053

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Agustus 2019  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai kelengkapan  
memperoleh gelar sarjana

Dewan Penguji:

Ketua	: <u>Taufiq Hidayat, S.Pd., M.Pd</u> NIDN. 0727128902	(  )
Sekretaris	: <u>Ayis Cusma Fradani, S.Pd., M.Pd</u> NIDN. 0729048802	(  )
Anggota	: 1. <u>Ayis Cusma Fradani, S.Pd., M.Pd</u> NIDN. 0729048802	(  )
	: 2. <u>Taufiq Hidayat, S.Pd., M.Pd</u> NIDN. 0727128902	(  )
	: 3. <u>Nur Rohman, S.Pd., M.Pd</u> NIDN. 0713078301	(  )



Mengesahkan:  
Rektor,

Drs. SUHIBAN, M.Pd  
NIDN. 0002106302

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan maju dan kembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, kebutuhan manusia pun semakin banyak dan berkembang pula. Bahkan kini pendidikan mulai menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat. Hal ini sesuai dengan amanat UUD 1945 Pasal 31 ayat 1, yaitu “setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan” sehingga pemerintah wajib mengusahakan dan menyelenggarakan pendidikan nasional karena pendidikan merupakan tiang dan pondasi terpenting dalam kehidupan guna mewujudkan masa depan bangsa yang cemerlang. Pendidikan terus mengalami perubahan dari waktu ke waktu seiring perkembangan zaman. Memasuki era digital seperti saat ini, perkembangan anak didik sangat berbeda dengan zaman dulu. Misalnya saja dari segi permainan. Jika anak-anak pada zaman dulu masih banyak yang memainkan permainan tradisional, anak-anak zaman sekarang sangat jarang yang pernah atau bisa memainkannya. Justru mereka lebih akrab dengan permainan dalam aplikasi sebuah *gadget*.

Gerusan zaman di era milenial bukanlah hambatan dalam mendidik generasi penerus bangsa. Kecanggihan teknologi justru menjadi media bagi praktisi dan lembaga pendidikan dalam menyiapkan generasi masa depan. Bagaimana pendidikan menjawab tantangan zaman sehingga bisa melahirkan anak-anak yang dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman (pengetahuan

dan teknologi), sekaligus tetap menjaga nilai-nilai moral yang luhur di masyarakat.

Ibarat teknologi, pembelajaran juga mengalami hal yang sama, Guru yang mengajar sekarang, adalah produk beberapa tahun lalu, sebelum zaman digital. Masih dikenang Bapak atau Ibu Guru menjelaskan dengan kapur dan papan tulis warna hitam. Sekarang semuanya di tinggalkan. Bukan cara mengajar yang tidak bagus, menurut Asep Saefuddin (2003) menyatakan bahwa pada jenjang dan jalur pendidikan lain di mana proses belajarnya relatif masih konvensional (tatap muka), yang sesungguhnya sudah tidak lagi mampu memenuhi kebutuhan pendidikan untuk masyarakat yang semakin kompleks, memerlukan inovasi dan media yang mampu menanggulangnya. Berdasarkan jumlah penduduk, semakin besar jumlah penduduk tentu permasalahan semakin banyak, di dukung oleh kemajuan teknologi, pembelajaran menggunakan cara-cara tradisional tidak menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar, sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut.

Salah satu yang memudahkan pendidikan saat ini yaitu dengan adanya pendidikan berbasis virtual atau bisa diakses melalui teknologi. Sehingga saat ini mudah sekali untuk mencari dan menemukan informasi yang ingin kita ketahui melalui internet. Menurut Siahaan (2002: 785), mengatakan bahwa pemanfaatan kemajuan komputer dan internet akan semakin mendekatkan sumber informasi kepada guru dan peserta didik sehingga mereka memperoleh kemudahan mengakses informasi dari berbagai sumber. Salah satu fitur yang

dapat digunakan dalam mengakses hal tersebut adalah gawai (bahasa Inggris: *gadget*).

Menurut Osland Effendi (2013: 2) mengemukakan bahwa *gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau *smartphone*. dari *gadget* inilah mereka dapat menemukan informasi-informasi yang belum mereka ketahui dan informasi yang hendak mereka cari. Pembelajaran saat ini menuntut siswa agar mandiri, sehingga siswa mampu kreatif dan berkembang melalui alat bantu belajar yang saat ini banyak digunakan yaitu *gadget*. Menurut Abidin (2012: 3) mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses yang secara kreatif menuntut pelajar melakukan sejumlah kegiatan sehingga pelajar benar-benar membangun pengetahuannya secara mandiri dan berkembang pula kreativitasnya. Tidak jarang kita melihat bahwa pembelajaran masa kini di dominasi oleh teknologi, dalam arti mencari informasi apapun melalui internet sebagai salah satu kemudahan dari dampak adanya globalisasi.

Pada generasi muda jaman sekarang bukan merupakan suatu hal yang baru pada anak remaja mempunyai *gadget* seperti *smartphone* dan komputer tablet seperti ios, windows, dan android. Saat ini *gadget* dikalangan remaja tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi saja, *gadget* dikalangan remaja sudah mejadi alat multi fungsi. Salah satunya fasilitas social media juga menjadi daya tarik tersendiri bagi para remaja untuk bersosialisasi ataupun menunjukkan kreatifitas yang mereka punya. Hampir semua siswa pada saat ini sudah memiliki *gadget*. Siswa yang memiliki *gadget* selalu membawa *gadget* mereka kesekolah. Tak jarang mereka menggunakan *gadget* selama jam

sekolah. Sehingga sebagian siswa cenderung sibuk dengan *gadget* nya dari pada memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung.

Internet adalah salah satu wujud perkembangan teknologi informasi saat ini yang mengarahkan sejarah teknologi pendidikan pada alur yang baru. Sebagai media yang diharapkan akan menjadi bagian dari suatu proses belajar mengajar, internet diharapkan mampu memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara guru dan siswa dalam suatu kegiatan pembelajaran. Kondisi yang perlu didukung oleh internet tersebut terutama berkaitan dengan strategi pembelajaran yang akan dikembangkan bisa diartikan sebagai kegiatan komunikasi yang dilakukan untuk mengajak siswa mengerjakan tugas-tugas dan membantu dalam memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan dalam rangka mengerjakan tugas-tugas tersebut. Dengan mengakses Google, pengguna dapat mempunyai akses internet yang mudah ke seluruh penjuru dunia, dibanding dengan buku dan perpustakaan. Hal ini senada dengan pendapat Rusman (2012: 48) yang menyebutkan bahwa "Internet merupakan perpustakaan raksasa dunia, karena didalam internet terdapat milyaran sumber informasi". Mesin pencari dapat bekerja sangat cepat sehingga mampu menemukan banyak sekali informasi yang dibutuhkan oleh pengguna.

Adanya teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang sekarang ini telah memberikan perubahan dalam dunia pendidikan, khususnya proses pembelajaran yang terbatas ruang kelas dengan jadwal yang sudah ditentukan berkembang menjadi dimanapun dan kapanpun. Pembelajaran yang biasanya melibatkan fasilitas berupa material/fisik seperti buku sekarang lebih

memanfaatkan fasilitas jaringan kerja (*network*), dengan memanfaatkan teknologi komputer dan internetnya. Dengan media internet kita dapat secara aktif mencari pengetahuan yang belum diperoleh dari guru secara mandiri. Sangatlah jelas bahwa perkembangan internet juga menjadi salah satu media dalam belajar. Dengan internet semua siswa bisa mengakses dengan mudah.

Menurut Anne Ahira (2011), "Penggunaan internet sebagai media belajar sangat membantu para akademisi dalam belajar". Oetomo (2002: 52) mengatakan bahwa "Era internet terus bergulir sehingga makin banyak orang terdorong untuk mengakses internet baik untuk keperluan bisnis, surat menyurat maupun pendidikan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa". Keberadaan internet bisa berdampak positif dan sekaligus bisa berdampak negatif bagi remaja dan siswa. Wawasan tentang karakteristik remaja pelajar dalam mengakses internet perlu diketahui oleh orang tua dan guru sebagai upaya dalam mengontrol terhadap penggunaan internet. Sekarang ini di berbagai sekolah khususnya di lingkungan sekolah misalnya di laboratorium, ruang komputer, ruang kelas, dan kantor guru sudah dilengkapi dengan jaringan internet seperti *wi-fi* atau layanan internet lainnya. Terkadang siswa kurang memanfaatkan media-media tersebut secara maksimal untuk kepentingan pembelajaran, terutama jaringan internet yang tersedia yaitu *wi-fi*. Banyak siswa ketika kegiatan belajar dilakukan di ruang komputer maupun di kelas yang ada jaringan *wi-fi* nya, siswa sering mencari-mencari celah untuk mengakses internet di luar kebutuhan proses belajar seperti membuka *facebook* atau *chatting*.

Menanggapi kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa *gadget* dan internet sangat berkaitan keberadaanya. Hal tersebut hampir sama dengan keadaan dalam proses pembelajaran yang ada di sekolah SMA Islam Temayang. SMA Islam Temayang adalah salah satu lembaga pendidikan yang ada Jalan Raya Temayang Km. 27 Bojonegoro Kode Pos 62184 berdiri diatas lahan seluas 5.500 m<sup>2</sup>, dengan lokasi geografi berupa daratan tinggi, potensi wilayah agraris, dan pedesaan. Kegiatan pembelajaran di SMA Islam Temayang ini dilakukan pada siang hari dimulai pukul 12.30 s.d 16.45 wib. SMA Islam Temayang sebagai lembaga formal bercita-cita untuk mengisi pembangunan bangsa dan negara dengan berlandaskan ilmu pengetahuan dan teknologi. Maka tidak asing lagi jika siswa siswi yang ada di SMA Islam Temayang diperbolehkan membawa *gadget* ke dalam lingkungan sekolah bahkan tidak jarang pula jika dalam proses pembelajaran menggunakan *gadget* dan fasilitas internet. Adanya *wi-fi* disetiap ruang kelas sering dimanfaatkan oleh siswa dan guru, dan guru pun memanfaatkan fasilitas tersebut untuk mempermudah ketika ada ulangan sekolah seperti ujian akhir sekolah (UAS). Dengan menggunakan *gadget* dan fasilitas internet guru pun tidak perlu repot-repot untuk mengoreksi dan memberi nilai, cukup membuat soal kemudian dimasukan ke komputer dan di soal itu dapat diakses melalui *gadget*. Setelah siswa selesai mengerjakan soal tersebut akan langsung terkoreksi secara otomatis dan akan tahu berapa salah dan betulya siswa dalam mengerjakan soal tersebut. Hal ini guna untuk membantu agar proses pembelajaran dapat dengan mudah untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan khususnya pada kelas X dan XI pada mata pelajaran Ekonomi.

Namun sikap siswa mengenai hal ini berbeda beda pada saat pembelajaran berlangsung, ada sebagian siswa yang benar-benar antusias dengan kegiatan belajar yang di tunjukan kepada guru dengan perhatian yang diberikan siswa saat proses belajar mengajar, tetapi masih juga ada sebagian siswa tidak mengikuti kegiatan belajar dengan baik bahkan asyik dengan kegiatan lain. Selain itu juga tidak jarang *wi-fi* yang tersedia disetiap ruang kelas mengalami trobel sehingga proses pembelajaran yang pada saat itu berlangsung dan sedang memanfaatkan *gadget* dan internet menjadi terganggu. Hasil belajar yang rendah akan mempengaruhi ketercapaian hasil belajar siswa menjadi rendah pula. Oleh karena itu, dengan adanya pemanfaatan *gadget* dan fasilitas internet saat pembelajaran dengan benar diharapkan hasil belajar pada siswa menjadi tinggi.

Melihat fenomena tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN FASILITAS INTERNET DI SEKOLAH TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS X DAN XI IPS SMA ISLAM TEMAYANG TAHUN PELAJARAN 2018/2019.**

#### **B. Batasan Masalah**

Penggunaan *gadget* pada pelajar saat pembelajaran dapat mempengaruhi pada hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi. Menurut Sudjana (2011: 31) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki pelajar setelah menerima pengalaman belajarnya berupa ranah kognitif, afektif dan psikomotor maka dari itu dalam penggunaan *gadget*, pelajar memiliki pengalaman belajar yang mandiri dan *gadget* mempengaruhi hasil belajar baik

negatif maupun positif. Dampak positif dari *gadget* adalah mempermudah dalam pencarian informasi dan komunikasi, selain itu, dapat menjadikan pelajar tidak gagap teknologi. Adapun dampak negatifnya, yaitu mengganggu belajar siswa, berakibat buruk pada perilaku, kesehatan, dan sikap siswa, serta mengakibatkan pemborosan. Untuk itu sangat diperlukan pembatasan serta arahan dari orang tua dalam menggunakan *gadget*. Selain *gadget* ada internet yang dengan mudah dapat diakses oleh siswa melalui *gadget* nya, maka dari itu tidak bisa dipungkiri lagi bahwa internet sendiri bukan lagi barang langka bagi generasi masa kini. Bahkan internet menjadi makanan sehari-hari mereka. Sehubungan itu, keberbagaian dan kekerapan penggunaan *gadget* dan Internet dalam kalangan pelajar ini membuka ruang untuk mengkaji dengan lebih mendalam tentang penggunaan internet yang mempengaruhi faktor-faktor dan aktivitas-aktivitas online dalam kalangan siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Teknologi *gadget* membuat siswa malas untuk berfikir dalam belajar.
2. Menurunnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi
3. Siswa tidak fokus/konsentrasi pada saat belajar
4. Siswa banyak kehilangan waktu saat bersama teman karena penggunaan *gadget* yang berlebihan.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, berikut ini adalah rumusan masalah dalam penelitian ini :

1. Apakah ada pengaruh secara parsial penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X dan XI IPS SMA Islam Temayang ?
2. Apakah ada pengaruh secara parsial penggunaan fasilitas internet terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X dan XI IPS SMA Islam Temayang ?
3. Apakah ada pengaruh secara simultan penggunaan *gadget* dan fasilitas internet terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X dan XI IPS SMA Islam Temayang ?

### D. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang hubungan penggunaan *gadget* dan fasilitas internet terhadap hasil belajar siswa kelas X dan XI IPS SMA Islam Temayang. Sedangkan secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi dan kejelasan tentang:

1. Untuk mengetahui besar pengaruh secara parsial penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X dan XI IPS SMA Islam Temayang.
2. Untuk mengetahui besar pengaruh secara parsial penggunaan fasilitas internet terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X dan XI IPS SMA Islam Temayang.

3. Untuk mengetahui besar pengaruh secara simultan penggunaan *gadget* dan fasilitas internet terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X dan XI IPS SMA Islam Temayang.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Setelah selesainya dilakukan penelitian, diharapkan hasil dari penelitian ini hasilnya memiliki manfaat dan kegunaan yang sangat berarti, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dan kegunaan dari penelitian ini adalah :

##### **1. Manfaat teoritis**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan dan bahan ke arah pengembangan kompetensi mengajar guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pengembangan ilmu dan pengetahuan terutama yang berhubungan dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, penelitian ini bias menjadikan bahan masukan untuk kepentingan pengembangan ilmu bagi pihak-pihak yang berkepentingan dan menjadikan penelitian lebih lanjut terhadap objek sejenis atau aspek lainnya yang belum tercakup dalam penelitian ini.

##### **2. Manfaat praktis**

Kegunaan penelitian secara praktis diharapkan dapat memiliki kegunaan sebagai berikut :

a. Bagi Penulis

Manfaat yang diharapkan adalah bahwa seluruh tahapan penelitian serta hasil penelitian yang diperoleh dapat memperluas wawasan dan sekaligus sebagai persyaratan bagi penulis untuk mendapatkan gelar sarjana.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan rujukan bagi upaya pengembangan ilmu pengetahuan dan hasil belajar siswa SMA Islam Temayang.

c. Bagi Guru

Sebagai bahan evaluasi sekaligus masukan dalam membuat peraturan di sekolah dan juga dalam mengawasi peserta didiknya dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mencegah turunnya hasil belajar dari peserta didik SMA Islam Temayang.

d. Bagi Siswa

Penelitian ini bisa dijadikan referensi dan mampu mengedukasi peserta didik dalam menggunakan *gadget* dan fasilitas internet di sekolah secara positif.

## **F. Definisi Operasional**

Pada bagian ini, Penulis akan memberikan definisi operasional agar selanjutnya dapat dimengerti dengan mudah variabel-variabel yang akan dibahas dalam penelitian ini. Selanjutnya agar tidak terjadi kesalah pahaman, definisinya adalah sebagai berikut :

1. *Gadget* adalah sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Sehingga yang dimaksud dengan penggunaan *gadget* dalam penelitian ini adalah penggunaan *gadget* berjenis laptop dan *smartphone* yang digunakan guru maupun murid ketika di sekolah untuk menunjang keberhasilan dan memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.
2. Internet merupakan singkatan dari *Interconnected Network*. Jika diterjemahkan secara langsung berarti jaringan yang saling terhubung. Sedangkan yang dimaksud fasilitas internet dalam penelitian ini adalah fasilitas-fasilitas yang ada didalam internet salah satunya adalah *e-mail* yang sering digunakan siswa maupun guru untuk mengirim dan menerima tugas, dan juga WWW yang digunakan siswa untuk menghubungkan pengguna internet ke berbagai macam web server seperti mengakses data, dokumen dan berbagai macam informasi yang terdapat didalam sebuah situs sebagai bahan tambahan belajar siswa yang telah di tunjang *wi-fi* yang telah terpasang disetiap sudut ruang kelas agar memudahkan siswa dalam mengakses internet.
3. Hasil belajar adalah sebuah hasil yang didapatkan dari aktifitas dalam belajar. Indikator yang digunakan untuk mengukur hasil belajar yang dicapai peserta didik adalah nilai rapor. Alasannya, nilai rapor merupakan hasil rekapitulasi evaluasi belajar selama mereka mengikuti proses belajar mengajar. Nilai raport itu sendiri

menggunakan penilaian kurikulum 2013 yang mengacu pada penilaian sikap, penilaian pengetahuan, dan penilaian keterampilan.

Jadi, pengaruh penggunaan *gadget* seperti , laptop, *smartphone*, dan fasilitas internet yang terdiri dari *Word Wide Web* (WWW), dan *Elektronic Mail* (E-mail), terhadap hasil belajar adalah salah satu cara pengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan cara seorang pengajar memberi petunjuk dan pedoman mengenai penggunaan *gadget* dan fasilitas yang ada di internet yang baik dan benar, seperti saat pembelajaran berlangsung jika tidak ada instruksi maka tidak boleh membuka *gadget*, kemudian siswa diberikan waktu atau dibatasi waktunya untuk mengerjakan tugas dengan menggunakan *gadget* dan internet agar dapat membagi waktu dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. KAJIAN TEORI

##### 1. Penggunaan *gadget*

###### a. Pengertian Penggunaan *Gadget*

Menurut KBBI (2008: 1045) kata penggunaan berasal dari kata guna mendapat imbuhan peng- dan akhiran-an yang berarti menggunakan (alat/perkakas), mengambil manfaatnya, melakukan sesuatu dengan tidak boleh menggunakan kekerasan.

*Gadget* merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar, dan sebagai hiburan". *Gadget* dalam bahasa Indonesia disebut "Gawai". *Gadget* selalu muncul dengan teknologi yang lebih baik atau selalu ada pembaruan yang membuat para penggunanya menjadi lebih nyaman dan lebih praktis. Menurut Derry Iswidharmanjaya (2014; 9) *gadget* adalah sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.

Jadi, dapat diartikan penggunaan *gadget* adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media *gadget* dalam menunjang dan memenuhi aktivitas kesehariannya agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas

## b. Macam-macam *Gadget*

Derry Iswidharmanjaya (2014: 9) ada beberapa macam *gadget* yang saat ini sering digunakan antara lain:

### 1. Smartphone

*Smartphone* pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM di Amerika Serikat, yakni sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. Tapi jangan Anda kira *smartphone* pada saat itu secanggih seperti saat ini, *smartphone* pertama kali ini dilengkapi fasilitas kalender, buku telepon, jam dunia, bagian pencatat, email, serta untuk mengirim faks juga permainan. Namun satu hal yang perlu diketahui *smartphone* buatan IBM ini tidak dilengkapi tombol namun telah dilengkapi dengan teknologi layar sentuh atau *touchscreen*. Meskipun untuk memencetnya masih menggunakan tongkat *stylus*. Pada saat ini telah banyak perusahaan yang mengembangkan *smartphone* hingga populer digunakan yakni sebut saja perusahaan Nokia, Samsung, Blackberry, Motorola, HTC dan masih banyak lagi.

### 2. Laptop

Alan Kay dapat dikatakan sebagai penemu *gadget* yang disebut dengan nama laptop. Pada tahun 1970 telah merancang komputer portabel, ia adalah seorang ilmuwan komputer asal Amerika yang lahir pada tahun 1940. Ia

memiliki ide untuk membuat komputer portabel agar memudahkan dalam penggunaannya. Ide ini didukung oleh Adam Osborne yakni seorang penerbit *software* dan bekerja di sebuah penerbitan buku Amerika.

Pada tahun 1981 laptop pertama diluncurkan ke pasaran dengan nama Osborne. Dari bentuknya mungkin komputer ini tampak aneh karena tabungnya cembung dengan berat hampir 12 kilogram, dan masih menggunakan sambungan listrik meskipun sudah dilengkapi batere cadangan. Namun kini laptop telah mengalami kemajuan pesat dengan berbagai macam fitur pelengkap sehingga memudahkan pemakainya.

### 3. Tablet PC

Elisa Grey disebut sebagai penemu perangkat yang kini disebut PC tablet. Perangkat yang dibuat oleh Elisa ini berfungsi untuk mengenali tulisan tangan. Namun alat itu bukan disebut sebagai PC Tablet tetapi Teleautograph. Pada tahun 1945 Vennear Bush mengembangkan temuan Elisa dengan perangkat yang diberi nama *mamex*. Namun alat ini begitu besar sebesar meja. Alat ini berfungsi merekam tulisan atau gambar. Mulai tahun 1950 berbagai produsen mulai mengembangkan konsep ini dan hasilnya adalah perangkat tambahan pengenalan tulisan. Jadi pada saat itu adalah penemuan pena *stylush* yang melengkapi

komputer. Lambat laun konsep-konsep semacam ini dikembangkan lagi oleh Bill Gates tepatnya di era tahun 2000-an hingga hasilnya adalah *gadget* yang disebut PC Tablet atau sering disingkat menjadi Tablet.

#### 4. Video Game atau konsol

Penemu game adalah Steven Russei pada tahun 1962. Ia memproduksi beberapa permainan yang terkenal adalah Star Wars. Delapan tahun kemudian, sekitar tahun 1970-an muncul game yang cukup terkenal di kalangan *gamers* saat itu, namanya game *Pong* dengan menggunakan sistem *disket* atau *cartridge*. Setelah itu pada tahun 1980-an muncul game yang cukup populer dengan basis teknologi IBM PC yakni game *Pacman*. Di tahun 1993 tercipta game yang juga tidak kalah populemnya dengan *Pacman* yakni game *Mortal Combat*.

Lalu di tahun 2000-an seiring perkembangan teknologi maka tampilan game berubah, mulai dari efek suara hingga gambar tampak lebih realistik. Hal ini juga dibarengi perkembangan mesin game atau sering disebut konsol seperti Playstation atau X-box. Tak cukup itu kini game dapat dimainkan di *gadget* lain seperti *smartphone*, tablet, ataupun laptop. Bahkan dengan adanya game online maka game akan selalu berkembang.

### c. Manfaat *Gadget*

Menurut Johan Wahyudi (2015: 57) ada beberapa cara menggunakan *gadget* dalam pembelajaran sehingga guru dan siswa dapat menikmati manfaatnya tersebut, diantaranya adalah:

#### a. Mendapatkan informasi

Sosial media sering menampilkan beragam informasi yang bersumber dari portal-portal berita ternama. Guru dan siswa tentu sangat terbantu karena tidak perlu mencari informasi lagi karena teman-teman sosial media sudah menyebarluaskan informasi itu.

#### b. Efisiensi komunikasi

Dahulu, kita harus bertandang ke rumah seseorang jika ingin bertemu. Usaha itu jelas memerlukan waktu, biaya, dan tenaga yang tak sedikit. Seiring kemajuan zaman, saat ini telah tersedia beragam teknologi untuk mempermudah komunikasi. Maka, dikenalah beragam sosial media dengan beragam fitur yang menarik. Kita bisa mengirimkan beragam berita dalam hitungan detik. Bahkan, kita dapat berbincang dengan orang lain yang terpisah jarak secara tatap muka. Semua itu diperoleh karena sosial media sudah menyediakan sarana *videocall* dan *message messenger*. *Videocall* digunakan agar kita dapat mendengar dan melihat lawan bicara, sedangkan *message messenger* digunakan untuk mengirimkan pesan.

c. Eksistensi diri

Semua guru dan siswa tentu memiliki kelebihan atau keunggulan. Nilai positif diri itu harus diinformasikan kepada orang lain. *Gadget* dapat dimanfaatkan sebagai media menunjukkan eksistensi diri. Tampilkanlah dan tunjukkanlah kelebihan pribadi itu agar diketahui khalayak. Itu bukan pamer atau perilaku berlebihan. Justru itu adalah nilai kebanggaan agar kita dihargai orang lain. Sikap rendah hati memang perlu, tetapi menunjukkan kelebihan yang dimiliki itu juga teramat penting. Dari eksistensi diri itulah, orang akan tertarik dan ada peluang untuk mendapatkan keuntungan.

d. *Media refreshing*

Dengan *gadget* yang dimiliki, pelajar dapat menjadikannya sebagai sarana *refreshing* sekaligus hiburan ketika mereka lelah dan jenuh setelah menyelesaikan tugas-tugas mereka. Saat ini *gadget* lebih dijadikan sebagai media hiburan daripada media komunikasi. Bukan hanya menyenangkan, namun hampir semua gratis. Kemudahan yang ada pada *gadget* membuat siswa lebih banyak memilih beralih ke *gadget* di saat mereka memiliki waktu luang. Seperti mendengarkan musik, bermain game, menonton film, dan sosial media. Hal ini sering dilakukan siswa untuk menghilangkan rasa jenuh mereka ketika selesai pembelajaran,

agar mereka bisa lebih rileks dan lebih siap untuk memulai pelajaran selanjutnya.

e. Mengembangkan ketrampilan

Bagi para pelajar yang memiliki kemampuan menulis, mereka bisa membuat cerita atau menulis tentang pengalaman mereka di media sosial seperti blogspot, facebook, twitter, instagram, dll agar bisa menyalurkan kemampuan mereka. Sehingga cerita yang telah ditulis bisa dibaca dan diketahui banyak orang. Tidak menutup kemungkinan mereka bisa menjadi salah satu inspirator yang mengenal dunia.

d. Dampak Penggunaan *Gadget*

Widiawati dan Sugiman (2014: 24), *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Maka dari itu teknologi *gadget* banyak sekali diminati oleh semua kalangan, sehingga dalam penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan dampak yang negatif maupun positif bagi siswa.

1. Dampak negatif bagi siswa

Menurut Derry Iswidharmanjaya (2014: 16) dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak sebagai berikut:

a. Menjadi pribadi tertutup

Ketika anak telah kecanduan *gadget* pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian hidupnya. Mereka akan merasa cemas bilamana

*gadget* tersebut dijauhkan. Sebagian waktunya akan digunakan untuk bermain dengan *gadget* tersebut. Hal itu akan mengganggu kedekatan dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebayanya. Jika dibiarkan saja keadaan ini akan membuat anak menjadi tertutup atau *introvert*. Kegiatan di sekolah hanya dilakukan sekadar kewajiban saja sebab anak yang kecanduan *gadget* ini akan menganggap perangkat itu sebagai teman setianya. Akan terjadi konflik dalam batinnya ketika ia harus bersosialisasi dengan teman sebaya baik di lingkungan rumah maupun sekolah.

b. Kesehatan otak terganggu

Otak bagian depan seorang anak sebenarnya belumlah sempurna seperti layaknya orang yang sudah dewasa. Menurut para ahli kesehatan otak bagian depan seorang individu matang pada usia 25 tahun. Sementara fungsi otak bagian depan adalah pusat memerintahkan tubuh untuk melakukan pergerakan dan reseptornya yang mendukung otak depan adalah otak bagian belakang yang berfungsi menghasilkan hormon dopamin yakni hormon yang menghasilkan perasaan nyaman atau tenang. Jadi Anda bisa bayangkan bila anak telah bermain

dengan *gadget* lalu ia membuka informasi yang negatif misalkan materi pornografi atau kekerasan . Maka informasi itu akan terekam dalam memori otak dan sulit untuk dihapus dari pikiran bahkan untuk waktu yang lama.

c. Kesehatan Mata Terganggu

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa ketika individu membaca pesan teks atau *browsing* di internet melalui *smartphone* atau tablet cenderung memegang *gadget* ini lebih dekat dengan mata, sehingga otot-otot pada mata cenderung bekerja lebih keras. Hal ini perlu diperhatikan terutama bagi Anda yang memiliki anak yang berkaca mata. Sebab dengan jarak baca yang terlalu dekat maka mata anak yang berkaca mata akan bertambah bebannya. Akibatnya satuan minus kacamata akan bertambah. Kerja mata saat menggunakan *gadget* adalah memfokuskan dengan teks pada *smartphone* ataupun tablet hal itu jika dibiarkan akan menyebabkan sakit kepala dan tegang di daerah kelopak mata.

d. Suka menyendiri

Ketika anak sudah merasa asyik bermain dengan *gadget*-nya maka ia akan merasa itu adalah

segalanya. Ia tak peduli lagi dengan apapun yang ada di sekitarnya karena yang dibutuhkan adalah bermain dengan *gadget*-nya itupun dilakukannya sendiri tanpa siapapun. Di sekolah ketika anak harus bertemu dengan teman sebaya ia akan sulit berinteraksi ataupun berkomunikasi secara sehat. Sebab konsentrasinya hanyalah kepada *gadget* yang menyajikan fantasi yang lebih menarik daripada harus bergaul. Di kehidupan yang nyata ia akan kesulitan untuk fokus akhirnya jadilah ia anak yang menyendiri.

e. Pudarnya Kreativitas

Dengan adanya *gadget*, kecenderungan anak menjadi kurang kreatif lagi. Itu dikarenakan ketika ia diberi tugas oleh sekolah ia tinggal *browsing* internet untuk menyelesaikan tugas itu. Di lain sisi *gadget* memudahkan seorang anak dalam belajar namun di sisi lain kreativitasnya akan terancam pudar jika ia terlalu menggantungkan dengan perangkat tersebut. Karena ia tinggal melakukan *copy-paste* materi yang ada dalam sebuah situs internet. Perlu diketahui dalam perkembangan usia kanak-kanak ia sebaiknya menggunakan kreativitas

untuk proses pembelajaran hal ini dikarenakan penting untuk perkembangan di usia selanjutnya.

f. Ancaman *Cyberbullying*

*Cyberbullying* adalah sebuah bentuk pelecehanan atau *bullying* di dunia maya, biasanya hal ini terjadi melalui media jejaring sosial. Beberapa kasus terjadi di Indonesia bahkan beberapa pelakunya dikenai hukuman. Seperti kasus seorang murid yang menulis status yang menjelek-jelekan gurunya di media jejaring sosial. Dimana murid tersebut mendapat sanksi hingga harus keluar dari sekolah tersebut. Di media jejaring sosial, siapapun bebas mengutarakan isi hatinya dalam bentuk teks.

2. Dampak positif bagi siswa

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* tidak hanya dampak negatif saja melainkan ada pula dampak positifnya. Budi (dalam Lusvitra, 2015) dan Derry Iswidharmanjaya (2014: 32) menyatakan dampak positif *gadget* bagi siswa yaitu:

a. Sebagai sumber informasi

Masalah yang dihadapi oleh pendidikan adalah akses sumber informasi. Perpustakaan yang konvensional merupakan sumber informasi, akan

tetapi buku-buku dan jurnal harus dibeli dengan harga mahal. Adanya *gadget* untuk mengakses internet menjadi sumber informasi yang sangat besar dari bidang apapun yang ingin dicari oleh siswa.

b. Mempermudah komunikasi

Internet menghilangkan batas ruang dan waktu sehingga memungkinkan siswa berkomunikasi dengan pakar ditempat lain. Kolaborasi atau kerjasama antara pihak-pihak yang terlibat dalam bidang pendidikan dapat terjadi dengan lebih mudah, efisien, dan lebih murah. Misalnya pembelajaran *online* yang dapat dilakukan melalui *video call*, dll.

c. Mendukung aspek akademis

Dengan adanya teknologi *gadget* sebenarnya dapat mendukung akademis anak. Seorang anak dapat melakukan *browsing* dengan *gadget* dengan mudah untuk mencari informasi perihal pengetahuan yang ia dapat di sekolah. Jadi ia tidak perlu bersusah payah mencari katalog buku di perpustakaan untuk mencari informasi yang berkaitan dengan pengetahuan. Beberapa tenaga pendidik menyadari adanya kemajuan teknologi ini mendukung pendidikan anak, dengan membuat membuat

program sederhana atau perangkat lunak yang digunakan sebagai media pembelajaran.

d. Meningkatkan kemampuan berbahasa

Anda tidak perlu heran ketika melihat seorang anak yang sering menggunakan *gadget* untuk memainkan *game* menjadi pandai berbahasa asing. Hal itu dikarenakan hampir semua *game* dan aplikasi yang beredar di pasaran saat ini menggunakan petunjuk berbahasa Inggris. Maka pemain atau pengguna akan dituntut untuk membaca petunjuk permainan atau informasi aplikasi agar dapat memainkannya dengan baik atau menjalankan aplikasi.

e. Mengurangi tingkat stres

Beberapa anak mengaku bahwa sekolah adalah hal yang menegangkan karena diperlukan konsentrasi tinggi dan keseriusan. Namun dengan memainkan *game* pada *gadget*, *chatting* dengan teman di media sosial, atau mengunduh lagu kesukaan teman dapat mengurangi ketegangan syaraf. Pendapat ini sesuai dengan para peneliti di Universitas Indiana Amerika Serikat yang mengatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat mengurangi ketegangan. Tetapi akan menjadi masalah jika anak terlalu sering menggunakan *gadget*

bahkan saat kondisi emosi yang stabil sekalipun. Karena hal itu adalah indikasi dari kecanduan *gadget*.

f. Meningkatkan ketrampilan matematis

Kini banyak sekali anak-anak yang memiliki ketrampilan matematis dikarenakan ia sering menggunakan *gadget*. Dengan menggunakan *gadget* seorang anak akan terangsang kemampuan matematisnya ketika ia menggunakan aplikasi-aplikasi khusus. Misalnya saja penggunaan *software* desain grafis, dimana anak harus membuat desain brosur maka ia musti dapat memperhitungkan ukuran brosur dengan tepat dan tata letak teks. Kini beberapa anak juga mahir menggunakan *software* yang lebih spesifik misalnya untuk membuat program, animasi, atau website. Tentu hal itu juga membutuhkan ketrampilan matematis.

g. Menghindari konflik dengan teman

Bermain dengan teman kadang menimbulkan konflik misalnya ketika anak tersebut bermain kartu. Kadang anak yang selalu kalah akan merasa dirinya sebagai pecundang, sehingga timbul amarah sehingga dapat menimbulkan konflik antar teman. Apalagi pihak yang menang mengejek pihak yang kalah biasanya akan berakhir dengan perkelahian.

Memainkan *gadget* adalah alternatif anak agar terhindar dari konflik dengan teman. Dengan membawa sebuah *gadget* seorang anak dapat menginstal beberapa game dan aplikasi baru. Tak hanya itu saja beberapa provider menawarkan tarif murah untuk *gadget*. Maka tak heran jika pengguna *gadget* makin banyak. Dalam hal ini diperlukan peran serta orang tua dan juga pendidik dalam mengarahkan anak.

#### e. Indikator Penggunaan *Gadget*

Menggunakan *gadget* dalam pembelajaran di Sekolah bisa sangat menantang bagi para guru dan siswa. Tidak hanya memiliki harapan berubah untuk para guru, tetapi siswa juga diharapkan untuk belajar lebih banyak pada awal kelas dari sebelumnya. Derry Iswidharmanjaya (2014: 33) penggunaan *gadget* seperti , laptop, *smartphone*, tablet, dan perangkat elektronik digital lainnya sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

##### a. Sumber Informasi

Dengan adanya *gadget* dapat memudahkan untuk mencari sumber informasi yang dibutuhkan terutama bagi pelajar. Biasanya *gadget* digunakan siswa untuk mencari informasi yang berhubungan dengan mata pelajaran. Dengan memanfaatkan *gadget*, seorang siswa diharapkan mampu memperoleh berita maupun informasi yang diinginkan dengan

cepat yang berkaitan dengan pelajaran di sekolah, seperti mencari makalah, video, gambar, artikel, dan karya ilmiah sebagai sumber belajar. Mesin pencari berita yang terdapat pada *gadget* sangat terkenal di kalangan orang dewasa dan anak-anak. Banyak mesin pencari berita yang dapat dimanfaatkan siswa untuk mencari informasi dan dijadikan sebagai sumber belajar. Mesin pencari itu sendiri bisa berupa google, yahoo, dan MSN (*Microsoft Network*) dan masih banyak lagi. Dengan menggunakan mesin pencari berita yang ada pada *gadget* diharapkan kebutuhan informasi dan sumber belajar pada siswa dapat terpenuhi.

#### b. Media Belajar

Di era modern seperti saat ini, di kota maupun di desa banyak yang sudah memenuhi akses teknologi informasi dan komunikasi seperti *gadget* dan internet. Maka sudah tidak asing lagi jika ada sekolah yang memanfaatkan *gadget* sebagai media belajar, Seperti menyimpan pelajaran dalam bentuk pdf, power point, dll, di *gadget*-nya. Misalnya, ada kasus guru sedang di tugaskan di luar kota. Sedangkan di sekolah memungkinkan untuk melakukan pembelajaran dengan jarak jauh. Maka guru bisa memberikan tugas siswa melalui webnya. Guru tersebut memberikan modul yang dapat di unduh oleh siswa. Setelah itu siswa dapat mengerjakan tugas, dan tugas tersebut dapat dikumpulkan lewat e-mail. Siswa pun bisa berkonsultasi

dengan guru. Ataupun guru dapat memberikan materi-materi yang akan di sampaikan dalam bentuk dokumen, pdf, maupun power point. Sehingga siswa dapat mempelajarinya meskipun di rumah dengan demikian teknologi komunikasi yang saat ini sedang berkembang pesat dapat dimanfaatkan oleh guru maupun siswa dalam pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

#### c. Mengakses Internet

Pada saat ini banyak sekolah yang sudah memanfaatkan *gadget* dan internet untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Selain guru, siswa juga dapat memanfaatkan *gadget* dan internet sebagai sumber belajar mereka, misalnya guru memberikan materi dan telah menjelaskan materi, namun jika belum jelas maka siswa dapat mengakses dan mencari materi tersebut di internet atau di web-web yang telah di rekomendasikan oleh guru. Sifat pembelajaran ini tidak wajib dilakukan oleh siswa. Jika dirasa perlu sebagai tambahan ilmu maka siswa dianjurkan untuk mencari, dengan harapan siswa menjadi aktif mencari tugas di internet tidak hanya aktif di media sosial saja. Contoh lainnya adalah ketika guru memberikan tugas, sementara tugas yang harus dikerjakan ada di blog atau web guru, sehingga siswa harus browsing dan mengunduh tugas tersebut. Hal ini bermanfaat untuk guru dan juga siswa. Guru bisa menghemat waktu ajar, sedangkan siswa

mendapatkan tugas yang bisa diakses kapanpun. Biasanya sekolah-sekolah yang menggunakan seperti model ini, jika akses internet mudah dicapai. Setidaknya jika siswa tidak punya *gadget* di daerahnya masih dapat akses internet seperti wifi, warnet, dan lainnya.

d. Alat Komunikasi

*Gadget* merupakan salah satu alat yang digunakan sebagai media penunjang proses belajar dan mengajar, yang bertujuan untuk memaksimalkan dan memudahkan dalam proses pembelajaran siswa. Proses belajar dan mengajar melalui *gadget* semakin menyenangkan dari waktu ke waktu. Biasanya, *gadget* dimanfaatkan siswa sebagai alat komunikasi sesama teman maupun guru untuk membahas tentang pelajaran sekolah. Proses belajar mengajar dengan memanfaatkan *gadget*, kini tidak terbatas pada ruang dan waktu, dengan metode *talk* dan *chalk* yang dapat dimodifikasi bentuk komunikasi melalui *e-mail*, *mailing list*, dan *chatting*. Adanya sosial media seperti *facebook*, *twitter*, blog, BBM, whatshaap, mempermudah siswa dalam berkomunikasi dengan teman maupun gurunya. Misalnya, ketika seorang siswa mempunyai tugas yang kurang dipahami saat pembelajaran bisa langsung bertanya ke teman atau guru dengan cepat melalui media sosial yang ada pada *gadget* nya.

e. **Sarana Hiburan**

*Gadget* adalah suatu alat yang mempunyai berjuta manfaat yang dapat dinikmati oleh semua orang. Salah satunya dalam dunia pendidikan *gadget* dapat dimanfaatkan siswa untuk menghibur diri. Siswa menggunakan *gadget* nya ketika mereka merasa bosan atau setelah selesai melaksanakan pembelajaran untuk mengisi waktu senggang mereka. Biasanya siswa menggunakan *gadget* mereka untuk bermain game. Karena didalam *gadget* memiliki ratusan bahkan ribuan game yang sangat menyenangkan dan pastinya akan menghibur tatkala bosan menghampiri. Selain game siswa juga dapat melihat video yang siap menghibur kapan saja dan dimana saja. Selain itu *gadget* juga dapat digunakan untuk mendengarkan musik yang bisa didengarkan kapanpun dan dimanapun oleh siswa sebagai teman belajar mereka.

f. **Hubungan *Gadget* Dengan Hasil Belajar**

*Gadget* atau ponsel cerdas menduduki peringkat teratas media yang paling digunakan oleh orang Indonesia, dari semua kalangan strata sosial. Adanya fitur-fitur canggih didalam perkembangan *gadget* memberikan kemudahan bagi siapapun yang menggunakannya untuk mengakses informasi dari manapun. Bahkan siswa dapat menjadikanya sebagai media belajar sehingga siswa akan lebih mudah untuk belajar secara individu maupun kelompok.

Menurut Barker (2005: 118). "*gadget* memiliki dampak probabilitas yaitu praktis dan dapat digunakan untuk belajar dimana dan kapan saja. Selain itu *gadget* juga memiliki dampak kolaborasi yaitu bisa berbagi informasi dengan menggunakan media sosial agar siswa bisa lebih mudah berbagi informasi. Dan *gadget* memiliki dampak motivasi untuk belajar karena dampak probabilitasnya.

Menurut Ach Nurhamid Awaludin (2015: 58) keberadaan aplikasi yang mendukung untuk saling berkolaborasi di dunia maya seperti *facebook*, *whatsApp*, dan lainnya membuat siswa mengambil inisiatif untuk digunakan sebagai media yang mendukung dalam upaya belajar, atau hanya sekedar sebagai media membagi informasi. Selain itu keberadaan MP3 player dan pemutar video juga dapat mendukung untuk dijadikan sebagai penunjang dalam proses belajar yang *portable*, dapat dibawa kemanapun karena bentuk dan *design*-nya yang sangat memungkinkan.

## 2. Fasilitas Internet

### a. Pengertian Fasilitas Internet

Menurut KBBI fasilitas adalah sarana untuk melancarkan pelaksanaan fungsi. Sam (2012: 25) "fasilitas adalah segala sesuatu yang berupa benda maupun uang dapat memudahkan serta memperlancar pelaksanaan suatu usaha". Sedangkan menurut Prof. Dr. Suharsimi Arikunto "fasilitas artinya segala sesuatu hal yang dapat memudahkan dan memperlancar pelaksanaan segala sesuatu usaha".

Internet pasti sudah akrab dalam kehidupan kita sehari-hari. Bahkan beberapa diantara kita sudah mulai tergantung kepada internet. Kita menggunakan internet untuk mengirimkan e-mail, *chatting* dengan teman kita, mencari informasi, dan sebagainya. Dengan kata lain kita tidak bias hidup tanpa internet. Hendry Pandia (2006: 2) Internet merupakan singkatan dari *Interconnected Network*. Jika diterjemahkan secara langsung berarti jaringan yang saling terhubung. Internet merupakan sebuah dunia yang tidak mempunyai penguasa. Artinya semua orang mempunyai hak yang sama di internet. Karena itu, internet merupakan dunia yang bebas dimasuki tanpa harus terikat pada peraturan-peraturan Negara tertentu dan tanpa dibatasi oleh batas-batas wilayah teritorial Negara tertentu.

Ada dua peranan internet yang sangat penting, yakni: (1) sebagai sumber data dan informasi, dan (2) sarana pertukaran data dan informasi. Sebagai sumber informasi, internet menyimpan berbagai informasi dalam jumlah yang tidak terbatas. Kita dapat mengakses informasi apapun di internet. Bahkan, jika ingin, kita juga dapat menempatkan informasi yang kita miliki di internet agar dapat diakses oleh orang lain. Purbo (1999; 104), menjelaskan "internet sebagai sumber informasi dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan sumber daya manusia". Sementara itu, Menurut Kamal, (1999: 1) "internet telah digunakan oleh ratusan juta orang di seluruh dunia, sehingga menjadi sarana pertukaran informasi yang efektif". Internet telah digunakan banyak kalangan untuk berbagai

tujuan dengan kecenderungan yang terus meningkat. Internet sebagai medium iklan, dilaporkan bahwa perusahaan baru di Amerika Serikat, membelanjakan dana promosi sekitar dua sampai tiga persen di Internet. Dunia pendidikan telah pula memanfaatkan teknologi internet. Purbo, (1999: 103) "di Negara tertentu, aktivitas pendidikan diselenggarakan menggunakan teknologi internet, mulai dari kampus cyber sampai pendidikan jarak jauh".

Jadi , dapat diartikan fasilitas internet adalah aplikasi-aplikasi yang sudah tersedia dan akan terus bertambah seiring dengan kemajuan teknologi informasi, dan aplikasi-aplikasi tersebut digunakan dalam berbagai bidang, seperti akademik, militer, medis, media massa, periklanan, dan berbagai sektor industri.

#### **b. Macam-macam Fasilitas Internet**

Menurut Henry Pandia (2006: 3) macam-macam fasilitas internet yang ada pada saat ini yang paling banyak dan sering digunakan adalah:

##### **a. *Word Wide Web (WWW)***

WWW adalah dokumen-dokumen internet yang disimpan diserver-server yang terdapat diseluruh dunia. Dokumen tersebut dibuat dengan menggunakan format hypertext dan hypermedia, yaitu *Hypertext Markup Language (HTML)*. Halaman-halaman yang dibuat dengan menggunakan HTML digunakan untuk menyimpan informasi. Dokumen yang

dibuat dengan HTML tersebut dapat memuat teks, gambar, animasi, audio, dan video.

b. *Elektronic Mail (E-mail)*

E-mail atau surat elektronik adalah aplikasi internet untuk sarana komunikasi surat-menyurat dalam bentuk elektronik. Mengirim e-mail sama persis dengan mengirimkan surat biasa. E-mail merupakan alat komunikasi murah dan cepat. Karena komunikasi melalui internet dilakukan dengan sangat cepat, maka e-mail yang kita kirim akan sampai dengan sangat cepat pula, yakni sesaat setelah dikirim.

c. *Mailing List*

Mailing List adalah aplikasi internet yang digunakan sebagai sarana diskusi atau bertukar informasi dalam satu kelompok melalui e-mail. Setiap e-mail yang dikirim ke alamat milis akan dikirimkan keseluruh alamat e-mail yang terdaftar sebagai anggota milis tersebut. Fasilitas ini digunakan oleh kelompok-kelompok untuk bertukar informasi dan berdiskusi sesama anggota kelompok. Mailing List mempunyai sifat yang sama dengan e-mail.

d. *Newsgroup*

Newsgroup adalah aplikasi internet yang digunakan untuk berkomunikasi satu sama lain dalam sebuah forum. Newsgroup dapat dianggap seperti *bulletin board*, dimana setiap orang bebas memaparkan pendapatnya untuk dibaca oleh orang

lain yang bergabung dalam kelompok tersebut. Sarana yang mungkin digunakan dalam newsgroup dapat berupa multimedia (audio-visual) dengan menggunakan fasilitas konferensi video. Newsgroup juga memungkinkan kita dapat menyampaikan informasi dengan cepat kepada orang-orang yang bergabung dalam sebuah kelompok.

e. *Internet Realy Chat (IRC)*

IRC adalah aplikasi internet yang digunakan untuk bercakap-cakap di internet . bercakap-cakap diinternet dikenal dengan istilah *chatting*. *Chatting* dilakukan dengan cara mengetik apa yang ingin kita katakan kepada teman *chatting* kita, kemudian mengiriknya dalam bentuk teks. Saat ini beberapa layanan *chatting* di internet telah dilengkapi dengan sarana untuk menampilkan gambar yang diambil melalui webcam. Melalui *chatting*, kita dapat berkenalan dan bercerita dengan orang lain diseluruh belahan dunia.

f. *File Transfer Protocol (FTP)*

FTP adalah aplikasi internet yang digunakan untuk mengirimkan atau mengambil file ke/dari computer lain. FTP memungkinkan transfer data lebih cepat. FTP sering digunakan untuk mencari dan mengambil (mendownload) arsip (file) dari berbagai server di internet yang mempunyai alamat tertentu yang menyediakan berbagai file. FTP juga digunakan untuk

meng-*upload* file situs (homepage), sehingga bias diakses oleh pengguna dari seluruh plosok dunia.

### c. Manfaat Internet

Kemampuan dan keandalan internet memberikan banyak kemudahan bagi berbagai aspek kehidupan kita. Internet dapat menjadi sumber informasi dan sarana komunikasi yang murah dan cepat. Selain itu internet juga mempunyai jaringan yang sangat luas, yang dapat menjangkau seluruh dunia. Hal ini membuat internet semakin dimanfaatkan untuk menunjang kehidupan manusia. Saat ini banyak kegiatan kita sehari-hari yang terkait dengan internet.

Habibullah Alfaruq (2015: 2) manfaat internet bagi siswa dari aplikasi-aplikasi yang ada di internet, adalah sebagai berikut:

#### 1. Memperluas wawasan dan pengetahuan

Di dalam dunia nyata atau dalam ruang lingkup keseharian kita, terkadang kita bosan dengan hal yang begitu-begitu saja. Maka, kita dapat memanfaatkan internet sebagai salah satu sarana penunjang agar mendapat wawasan dan pengetahuan yang lebih. Wawasan di dalam internet jauh lebih banyak sama halnya bersosialisasi dengan jutaan orang di luar sana. Wawasan ini difungsikan sebagai media pembelajaran yang cocok, yang belum ada di sekolah dapat menambah dan mencari tambahan ilmu di internet.

## 2. Mempermudah dalam berkomunikasi

Komunikasi tidak hanya antar orang di dalam suatu daerah saja. Kita kembali dapat memanfaatkan Internet sebagai ajang sarana komunikasi. Komunikasi di dalam internet memiliki arti berkomunikasi dengan teman, saudara atau kerabat-kerabat jauh di luar daerah yang kalian huni. Sarana komunikasi yang disediakan di dalam internet biasanya berbentuk *text chat* dan *video chat*. *Text chat* adalah suatu cara berkomunikasi dengan 2 orang atau lebih menggunakan media tulisan atau pesan. Contohnya seperti email. Sementara itu, *video chat* merupakan salah satu cara berkomunikasi dengan 2 orang atau lebih menggunakan media video, tatap muka secara langsung namun berada dalam internet,

## 3. Membantu guru dan siswa dalam pembelajaran secara online

Semakin hari, semakin banyak sekolah yang memberikan kenyamanan akses untuk muridnya belajar secara Online. Salah satu contohnya sebagai website pembelajaran adalah Geschool dan Edmodo. Di mana, pada Geschool ini sendiri, siswa-siswi dapat belajar dengan baik di sana, membaca dengan online melalui internet, atau bahkan menjawab soal secara online dengan mudah di Geschool. Sedangkan Edmodo sendiri, Siswa dan Guru di sana dapat saling berinteraksi sehingga seperti terlihat sekolah di dalam internet. Di dalam Edmodo ini, Guru dapat memberikan PR atau tugas serta materi yang diunggah di

sana. Dan siswa tinggal menjawab dan mempelajari materi-materi yang diberikan.

#### 4. Mempermudah dalam mencari informasi

Mencari sebuah informasi yang simpang siur memang menjadi pertukaran batin yang di mana masalah tersebut harus diselesaikan. Seperti halnya dengan pembelajaran di sekolah. Jika ada materi yang kurang dimengerti atau kurang dipahami, dapat mencari informasi lebih lanjut terkait materi tersebut di dalam internet. Tidak hanya itu, informasi yang disediakan di dalam Internet sangat cocok sebagai penunjang pembelajaran. Internet ini juga dapat menjadi guru kedua bagi siswa dan siswi tempat mereka belajar.

#### 5. Media untuk saling bertukar informasi

Bertukar informasi di dalam internet sangatlah mudah, tinggal klik, klik dan klik saja sudah cukup untuk semuanya. Bertukar informasi ini bisa kalian gunakan untuk bertukar macam-macam materi sekolah yang berbentuk file/folder untuk dibagikan kepada teman-teman kalian. Atau bahkan, Guru dapat memberikan materi secara online, dan siswanya dapat mengunduh tanpa kesulitan untuk membeli buku-buku yang lain. Saling bertukar informasi tentu akan menjadi lebih menyenangkan.

#### **d. Dampak Penggunaan Internet**

Internet bukan hal asing lagi untuk kalangan masyarakat, karena internet sudah merupakan salah satu kebutuhan bagi manusia. Namun internet ini selain memiliki beberapa manfaat positif, ternyata juga memiliki beberapa dampak negatif.

Menurut Indra William (2014: 44) dibawah ini adalah dampak positif dan negatif bagi siswa dalam penggunaan internet :

##### **1. Dampak positif bagi siswa**

###### **a) Internet sebagai media komunikasi**

Dalam hal ini internet merupakan alat komunikasi yang di gunakan masyarakat untuk berkomunikasi dengan pengguna internet yang lain yang terdapat pada aplikasi internet contohnya aplikasi *Chatting* (facebook, twitter, yahoo, BBM, whatsapp, instagram dll)

###### **b) 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. Dalam kegiatan pembelajaran sekarang ini, tentunya kegiatan pembelajaran jarak jauh sangat memungkinkan. Guru bisa memberikan tugas melalui internet, tentunya dengan memanfaatkan media seperti group di facebook, dan blog. Disana guru bisa mengunggah materi yang bisa di unduh siswa.

c) Media mencari informasi

Setiap manusia membutuhkan informasi yang harus di ketahui, internet membantu manusia atau pengguna untuk memberikan segala informasi yang di butuhkan. contohnya salah satu situs internet yang sering di gunakan bagi manusia dalam mencari informasi umumnya manusia menggunakan Google dan Youtube .

d) Media bertransaksi dan berbisnis dalam bidang perdagangan

Dalam internet kita bisa melakukan keuntungan dalam bidang perdagangan ,membuka lowongan bisnis salah satu situs internet yang sekarang ini kita ketahui membuka Olshop dengan aplikasi yang mempermudah masyarakat bertransaksi misalnya Tokobagus dan toko-toko online lainnya. Tidak jarang sekarang ini banyak pelajar memanfaatkan situs-situs belanja online untuk membeli barang yang mereka butuhkan, seperti baju, kerudung, sepatu dan lain sebagainya.

e) Sumber mencari pengetahuan

Internet merupakan jaringan yang menghubungkan kita dari satu pengguna dengan pengguna yang lainnya. Ketika jutaan pengguna menyediakan informasi pengetahuan, maka begitu anda akan mencarinya melalui mesin pencari, maka anda pun akan memperoleh

pengetahuan dari internet. Tentu pengetahuan tersebut bisa siswa manfaatkan dalam menunjang kegiatan pembelajarannya di kelas. Siswa bisa mencari informasi pengetahuan di internet sebagai bahan referensi tambahan, sehingga apa yang tidak diketahui dari penjelasan guru di kelas, bisa ditemukan di internet. Selain itu belajar melalui internet akan menambah semangat siswa dalam belajar.

## 2. Dampak negatif bagi siswa

### a) Pornografi

Internet seringkali di salah gunakan untuk hal hal yang kurang baik salah satunya Pornografi yang sudah merajalelah dengan demikian Untuk mengantisipasi hal ini, para produsen *browser* melengkapi program mereka dengan kemampuan untuk memilih jenis home-page yang dapat di-akses.akibat salah menggunakan banyak sekali tingkah asusila atau kriminal.

### b) *Violence and Gore*

Kekejaman dan kesadisan juga banyak ditampilkan. Karena segi bisnis dan isi pada dunia internet tidak terbatas, maka para pemilik situs menggunakan segala macam cara agar dapat menjual situs mereka. Salah satunya dengan menampilkan hal-hal yang bersifat tabu.

c) Penipuan

Hal ini memang merajalela di bidang manapun. internet pun tidak luput dari serangan penipu. Cara yang terbaik adalah tidak mengindahkan hal ini atau mengkonfirmasi informasi yang Anda dapatkan pada penyedia informasi tersebut.

d) Kecanduan internet

Internet dapat juga menyebabkan suatu rasa ketergantungan yang menyebabkan kecanduan sampai melupakan waktu untuk melaksanakan kewajibannya. Contohnya adalah kecanduan sosial media atau game online yang banyak menyita waktu. Sehingga dapat mengganggu aktifitas belajar. Itu disebabkan karena cara mengakses internet yang sangat mudah dan dapat diakses oleh siapa saja.

e) Perjudian

Banyak sekali pengguna internet yang menggunakan internet sebagai alat judi yang sangat luas bagi semua kalangan ,bukan hanya bagi orang dewasa bahkan anak anak pun seringkali menyalah gunakan internet sebagai alat perjudian.

Dampak dampak internet bagi kita manusia harus kita pelajari sehingga kita manusia tidak lagi menyalah gunakan internet itu sendiri. Di sini kita bisa belajar apa kegunaan internet bagi kita

manusia, karena kita manusia sering sekali melakukan kesalahan yang merugikan, ambillah sisi positif dari internet itu sendiri sehingga lebih berguna untuk kita.

**e. Indikator Fasilitas Internet**

Sebagai media yang diharapkan akan menjadi bagian dari suatu proses belajar mengajar, internet diharapkan mampu memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara guru dan siswa dalam suatu kegiatan pembelajaran. Kegiatan komunikasi yang dilakukan untuk mengajak siswa mengerjakan tugas-tugas dan membantu dalam memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan dalam rangka mengerjakan tugas-tugas tersebut. Hendry Pandia (2006: 19) Penggunaan fasilitas-fasilitas yang ada di internet yang dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

**1. Memperlancar Komunikasi**

Didalam internet dapat membantu untuk memperlancar komunikasi dengan seseorang yang tidak berada di dekatnya sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk menyampaikan pesan. Karena di internet mempunyai fungsi untuk melakukan komunikasi seperti facebook, twitter dan masih banyak lagi yang lainnya. Media komunikasi ini dapat dimanfaatkan bagi para siswa dan guru untuk saling berbagi informasi dan pengetahuan secara online, siswa tidak harus pergi keluar rumah dan orang tua dapat

memantau anaknya dengan baik dirumah. Dan dalam internet terdapat banyak fasilitas-fasilitas yang sangat berguna bagi siswa salah satunya adalah e-mail. Dengan e-mail guru bisa memberikan tugas kemudian siswa dapat mengundunya kemudian dikerjakan, dengan demikian meskipun tidak dapat bertatap muka tetapi pembelajaran tetap bisa berlangsung.

## 2. Mengakses Informasi

Mendapatkan informasi lewat internet dapat mempermudah penggunaannya untuk melakukan suatu aktivitas dan menambah pengetahuan tentang banyak hal. Karena dalam dunia internet sangat banyak situs-situs yang dapat diakses kemudian kita bisa mempelajari hal-hal yang baru diluar buku teks sekolah. Disekolah kadang siswa merasa malas dan jenuh ketika guru sedang menerangkan pelajaran, maka pelajaran yang disampaikan guru pun tidak akan dimengerti dengan baik. Tetapi dengan internet siswa dapat mengulang pelajaran yang telah diterangkan di sekolah dengan suasana santai dan siswa pun dapat dengan mudah memahami pelajaran. Internet juga bisa menjadi teman kita untuk mendapatkan berita-berita aktual. Dengan membuka situs-situs yang ada di internet maka kita akan mendapatkan informasi-informasi yang kita inginkan. Cara menggunakannya internet sangat mudah, hanya tinggal mengetik nama alamat

situs atau mencarinya dimesin pencari, dalam hitungan detik kebutuhan yang kita cari, kita dapatkan.

### 3. Sumber Belajar

Internet adalah kata yang mungkin tidak asing lagi ditelinga setiap orang, karena penggunaanya yang mudah serta murah. Sumber belajar merupakan sarana dimana informasi itu diperoleh. Dengan koneksi melalui internet, maka informasi menjadi bebas dan murah, dan dapat dilakukan oleh siapa saja tanpa membedakan gender, perangkat dan profesi. Hal ini bisa terjadi karena *how to use*. Informasi yang dapat diperoleh dari internet misalnya tentang politik, ekonomi, ensiklopedia, dan masih banyak lagi. Untuk mendapatkan koneksi internet sekarang tidak hanya menggunakan komputer PC atau notebook saja tetapi sekarang dapat melalui handphone dan sebagainya. Pengajar dapat membuat dan menyediakan informasi dan materi pokok yang dapat diakses oleh siswa untuk dijadikan bahan ajar. Siswa dapat memanfaatkan internet untuk mendapatkan materi tambahan dengan cara mencari artikel-artikel seperti esiklopedia, jurnal umum, makalah dll, sebagai sumber belajarnya agar siswa tersebut dapat menambah ilmu baru yang mungkin belum diajarkan oleh gurunya.

#### 4. Menambah Wawasan

Bukan rahasia lagi bahwa fasilitas yang ada dalam internet juga bermanfaat untuk menambah wawasan. Salah satunya adalah membebaskan para pelajar dari *gaptek* (gagap teknologi). Akan sangat ketinggalan jaman sekarang bila tidak dapat menggunakan internet. Banyak guru yang sudah mulai menggunakan internet dalam menyampaikan pelajaran atau mengumpulkan tugas. Bila guru belum sempat menyelesaikan bahan pelajaran di kelas, maka siswa dapat melengkapinya dengan mencari di internet. Tapi harus berhati-hati dengan sumber yang tidak dapat dipercaya. Mempunyai wawasan umum juga sangat dibutuhkan agar tidak ketinggalan jaman. Internet membuat seolah tidak ada batas. Teknologi ini membuat orang dapat mengetahui informasi suatu Negara tanpa harus datang kesana. Jadi, sangatlah penting internet bagi siswa karena perannya yang sangat penting untuk menambah wawasan yang sebanyak-banyaknya tanpa harus mengeluarkan biaya yang banyak.

#### f. Hubungan Fasilitas Internet Dengan Hasil Belajar

Proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru tidak hanya dilakukan di dalam kelas, akan tetapi dapat pula dilaksanakan di luar kelas. Guru biasanya memberikan masukan mengenai penggunaan internet kepada siswa agar dapat menambah pemahaman siswa mengenai pelajaran. Selain itu, jaringan internet tersebut sangat

membantu kepala sekolah dan guru-guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa-siswa. Pada tahap ini, guru berusaha memberikan pemahaman atau masukan kepada siswa tentang pentingnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebab dengan penggunaan internet akan menambah wawasan siswa yang memungkinkan akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar.

Hal ini berkaitan menurut Gibson (Soetjipto & Kosasi, 1999: 111) menyatakan bahwa guru mempunyai peranan yang sangat besar dalam program penggunaan internet dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada tahap ini, guru berusaha memberikan pemahaman atau masukan kepada siswa tentang pentingnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebab dengan penggunaan internet akan menambah wawasan siswa yang memungkinkan akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini berkaitan dengan pendapat : (Sudjana, 1996: 2), belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar.

### **3. Belajar**

#### **a. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu proses yang berlangsung sepanjang hayat. Hampir semua kecakapan, keterampilan, pengetahuan,

kebiasaan, kegemaran dan sikap manusia terbentuk, dimodifikasi dan berkembang karena belajar. Hamalik (1994: 36) belajar adalah modifikasi atau mempengaruhi kelakuan melalui pengalaman. Sedangkan Sardiman (2004: 2) mengatakan belajar adalah usaha mengubah tingkah laku. selanjutnya Arthur J. Gates dalam Fudyartanto (2002: 150) juga menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku melalui pengalaman dan latihan.

Menurut pengertian ini belajar adalah merupakan suatu proses kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan saja mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu, yakni mengalami.

#### **b. Ciri-ciri belajar**

Ciri-ciri belajar disampaikan Sri Rumini dkk. (2006: 59-60), bahwa siswa yang telah melakukan aktivitas belajar dapat dilihat dari ciri-cirinya:

- 1) Adanya perubahan tingkah laku pada siswa, baik tingkah laku yang dapat diamati secara langsung maupun tidak.
- 2) Perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa mencakup kognitif, afektif, maupun psikomotorik.
- 3) Perubahan yang terjadi disebabkan adanya pengalaman belajar dan latihan yang dialami siswa sendiri.
- 4) Hasil perubahan perilaku pada siswa relatif menetap.
- 5) Belajar merupakan proses yang diusahakan sehingga kadangkala membutuhkan waktu yang lama untuk mencapai perubahan tingkah laku yang diinginkan.

### **c. Tujuan belajar**

Tujuan belajar berlangsung karena adanya tujuan yang akan dicapai seseorang. Tujuan inilah yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar, sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Sadirman (2011: 26-28) bahwa tujuan belajar pada umumnya ada tiga macam, yaitu:

#### **a. Untuk mendapatkan pengetahuan**

Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir, karena antara kemampuan berpikir dan pemilihan pengetahuan tidak dapat dipisahkan. Kemampuan berpikir tidak dapat dikembangkan tanpa adanya pengetahuan dan sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan.

#### **b. Penanaman konsep dan ketrampilan**

Penanaman konsep memerlukan ketrampilan, baik ketrampilan jasmani maupun ketrampilan rohani. Ketrampilan jasmani adalah ketrampilan yang dapat diamati sehingga akan menitikberatkan pada ketrampilan penampilan atau gerak dari seseorang yang sedang belajar termasuk dalam hal ini adalah masalah teknik atau pengulangan. Sedangkan ketrampilan rohani lebih rumit, karena lebih abstrak, menyangkut persoalan penghayatan, ketrampilan berpikir serta kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu konsep.

### c. Pembentukan sikap

Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik tidak terlepas dari soal penanaman nilai-nilai, dengan dilandasi nilai, anak didik akan dapat menumbuhkan kesadaran dan kemampuan untuk mempraktikkan segala sesuatu yang sudah dipelajarinya.

## 4. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Berbicara mengenai hasil belajar, tentunya tak lepas dari proses belajar mengajar itu sendiri. Proses belajar mengajar berperan penting dalam pencapaian hasil belajar siswa. Hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur sejauh mana proses belajar mengajar itu berhasil.

Nana Sudjana (2010: 22) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Menurut Suprijono (2013: 5), "hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, apresiasi, dan keterampilan". Hasil belajar mempunyai ukuran keberhasilan peserta didik melaksanakan belajar. Sedangkan menurut Muhibbin Syah (2011: 63), "hasil belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan". Bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ia ketika berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarga sendiri. Pendapat lain menurut Oemar Hamalik (2009: 73),

dalam bukunya menyebutkan hasil belajar sebagai tujuan belajar. Selanjutnya tujuan belajar sebagai jumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap yang baru yang diharapkan tercapai oleh siswa. Dan hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perbaikan kelakuan.

#### **b. Ciri-ciri Perilaku Hasil Belajar**

Menurut Sugihartono dkk. (2007: 74-76), tidak semua aktivitas atau perubahan perilaku pada siswa dapat dikategorikan sebagai hasil dari proses belajar. Ciri-ciri perilaku hasil belajar yang dilakukan oleh siswa meliputi hal-hal sebagai berikut:

- 1) Perubahan perilaku terjadi secara sadar dan disadari.
- 2) Perubahan perilaku yang terjadi bersifat kontinu dan fungsional.
- 3) Perubahan perilaku yang terjadi bersifat positif dan aktif.
- 4) Perubahan perilaku yang terjadi bersifat permanen atau relatif menetap.
- 5) Perubahan perilaku dalam belajar bertujuan dan terarah.
- 6) Perubahan perilaku yang terjadi mencakup seluruh aspek tingkah laku individu yang bersangkutan.

#### **c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa yang satu dengan siswa yang lain tentunya berbeda. Menurut Slameto (2010: 54) menjelaskan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi individu dalam belajar ada 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

## 1. Faktor Internal (yang berasal dari dalam diri sendiri)

Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar mencakup faktor jasmani, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

### 1) Faktor jasmani, yaitu meliputi:

- a) Faktor kesehatan, sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bahian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan yang tidak terganggu fisik maupun mentalnya. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, dan kurang bersemangat.
- b) Cacat tubuh yaitu suatu keadaan yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh maupun badan.

### 2) Faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

- a) Kecerdasan atau intelegensi adalah salah satu kemampuan mental yang melibatkan proses berfikir secara rasional. Oleh karena itu kecerdasan tidak dapat diamati secara langsung melainkan harus disimpulkan dari berbagai tindakan nyata yang merupakan manifestasi dari proses berfikir rasional.

- b) Perhatian menurut Gazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda/hal) atau sekumpulan objek. Untuk menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbulah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar.
- c) Minat adalah kecenderungan dan kegiatan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat seperti yang dipahami dan dipakai oleh orang selama ini dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang tertentu.
- d) Bakat yaitu kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebenarnya setiap orang pasti memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.
- e) Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Didalam menentukan tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai aya penggerak/pendorongnya.

- f) Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Kematangan belum berarti anak dapat melaksanakan kegiatan secara terus-menerus, untuk itu diperlukan latihan-latihan dalam pelajaran
  - g) Kesiapan adalah kesediaan untuk member response atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan itu perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.
- 3) Faktor kelelahan, yang meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.
2. Faktor Eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Faktor ini terdiri dari tiga macam yaitu:

a. Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga. Pendekatan keluarga dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu.

b. Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standart pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah. Faktor ini dipandang turut menentukan tingkat prestasi keberhasilan siswa.

c. Faktor masyarakat

Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaanya siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa yang juga berpengaruh terhadap positif dan negatifnya, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

**d. Indikator Hasil Belajar**

Menurut Arikunto (2013: 35) penilaian dalam Kurikulum 2013 mengacu pada Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan yaitu:

**1. Penilaian Sikap**

Dalam penilaian sikap terdapat enam aspek, yaitu:

- a. Jujur, merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya, selaras dalam perkataan dan tindakan
- b. Disiplin, merupakan tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan
- c. Tanggung jawab, merupakan sikap dan perilaku peserta didik untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan, negara, dan Tuhan Yang Maha Esa
- d. Santun, merupakan perilaku hormat pada orang lain dengan bahasa yang baik kepada siapa saja.
- e. Peduli, merupakan sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain atau masyarakat yang membutuhkan
- f. Percaya diri, merupakan suatu keyakinan atas kemampuannya sendiri untuk melakukan kegiatan atau tindakan.

## 2. Penilaian Pengetahuan

Pada umumnya, pengetahuan memiliki kemampuan prediktif terhadap sesuatu sebagai hasil pengenalan atas suatu pola. Ini lah yang disebut potensi untuk menindaki. Dalam penilaian pengetahuan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal itu mempunyai lima aspek yaitu:

- a. Mengingat: mengemukakan kembali apa yang sudah dipelajari dari guru, buku, sumber lainnya sebagaimana aslinya, tanpa melakukan perubahan
- b. Memahami: Sudah ada proses pengolahan dari bentuk aslinya tetapi arti darikata, istilah, tulisan, grafik, tabel, gambar, foto tidak berubah.
- c. Menerapkan: Menggunakan informasi, konsep, prosedur, prinsip, hukum, teori yang sudah dipelajari untuk sesuatuyang baru/belum dipelajari dalam mengelompokkan informasi, menentukan keterhubungan antara satu kelompok/informasi dengan kelompok/informasi lainnya, antara fakta dengan konsep, antara argumentasi dengan kesimpulan, benang merah pemikiran antara satu karya dengan karya lainnya.
- d. Mengevaluasi: Menentukan nilai suatu benda atau informasi berdasarkan suatu criteria

### 3. Penilaian Keterampilan

Sasaran Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada keterampilan abstrak berupa kemampuan belajar adalah sebagai berikut:

- a. Mengamati, Perhatian pada waktu mengamati suatu objek/membaca suatu tulisan/mendengar suatu penjelasan, catatan yang dibuat tentang yang diamati, kesabaran, waktu yang digunakan untuk mengamati
- b. Menanya, Jenis, kualitas, dan jumlah pertanyaan yang diajukan peserta didik (pertanyaan faktual, konseptual, prosedural, dan hipotetik)
- c. Mengumpulkan informasi/mencoba, jumlah dan kualitas sumber yang dikaji/digunakan, kelengkapan informasi, validitas informasi yang dikumpulkan, dan instrumen/alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.
- d. Menalar/mengasosiasi, mengembangkan interpretasi, argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan informasi dari dua fakta/konsep, interpretasi argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan lebih dari dua fakta/konsep/teori,
- e. Mengomunikasikan, Menyajikan hasil kajian (dari mengamati sampai menalar) dalam bentuk tulisan, grafis, media elektronik, multi media dan lain-lain.

Jadi, yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa disini yaitu nilai raport, raport sendiri itu adalah suatu cara pengukuran kinerja siswa yang pada umumnya laporan ini diberikan oleh sekolah kepada siswa dua kali hingga empat kali dalam setahun.

## **5. Mata Pelajaran Ilmu Ekonomi**

### **a. Pengertian Ilmu Ekonomi**

Seiring dengan perkembangan jaman dan ilmu pengetahuan munculah ilmu yang disebut ilmu ekonomi. Menurut Paul A. Samuelson (Sukwiaty, dkk, 2009: 120) mengemukakan bahwa: ilmu ekonomi sebagai suatu studi tentang perilaku orang dan masyarakat dalam memilih cara menggunakan sumber daya yang langka dan memiliki beberapa alternatif penggunaan, dalam rangka memproduksi berbagai komoditas, untuk kemudian menyalurkannya, baik saat ini maupun di masa depan kepada berbagai individu dan kelompok yang ada dalam suatu masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran ekonomi adalah bagian dari mata pelajaran di sekolah yang mempelajari perilaku individu dan masyarakat dalam usaha memenuhi kebutuhan hidupnya yang tak terbatas dengan alat pemuas kebutuhan yang terbatas jumlahnya.

### **b. Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran Ekonomi**

Dalam proses pembelajaran terlebih dahulu harus menentukan tujuan yang ingin dicapai dan merumuskan kemampuan apa yang harus dimiliki oleh siswa setelah mengikuti kegiatan

pembelajaran. Pengertian tujuan pembelajaran yang dikemukakan oleh Nana Sudjana (2005: 22) menjelaskan bahwa “tujuan pembelajaran adalah rumusan pernyataan mengenai kemampuan atau tingkah laku yang diharapkan dimiliki atau dikuasai siswa setelah siswa menerima proses pengajaran”. Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2006: 68), “tujuan pembelajaran adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh anak didik setelah mereka mempelajari bahasan tertentu dalam satu kali pertemuan”.

Komponen-komponen yang harus diperhatikan dalam rumusan indikator tujuan belajar adalah siapa yang diharapkan mencapai tujuan atau hasil belajar itu, tingkah laku apa yang diharapkan dapat dicapai, dalam kondisi yang bagaimana kondisi belajar dapat ditampilkan. Nana Sudjana, (2005: 22), mengatakan “dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional (pembelajaran), menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif (kemampuan intelektual), ranah afektif (sikap), dan psikomotorik atau keterampilan”.

Sebuah proses pembelajaran yang baik hendaknya tidak hanya mengacu pada tujuan / hasil belajar sampai pada domain kognitif saja, sebaiknya harus menunjukkan keseimbangan antara tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Karena hakikatnya, tujuan pembelajaran adalah sebagai arah dari proses belajar mengajar yang

diharapkan mampu mewujudkan rumusan tingkah laku yang dapat dikuasai siswa setelah siswa menempuh pengalaman belajarnya.

Mata pelajaran ekonomi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memenuhi sejumlah konsep ekonomi yang berkaitan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari. Terutama yang terjadi di lingkungan individu, rumah tangga, masyarakat dan negara.
- 2) Menampilkan sikap ingin tahu dan terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi.
- 3) Membentuk sikap bijak, rasional, dan bertanggung jawab dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan ilmu ekonomi, manajemen, dan akuntansi yang bermanfaat bagi diri sendiri, rumah tangga, masyarakat dan Negara.
- 4) Membuat keputusan yang bertanggung jawab mengenai nilai-nilai sosial ekonomi dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional (Permen 22 Tahun 2006- Standar Isi/Standar Kompetensi Dasar SM).

Ditinjau dari pihak guru materi pembelajaran itu harus diajarkan atau disampaikan dalam kegiatan pembelajaran. Ditinjau dari pihak siswa bahan ajar itu harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dinilai dengan menggunakan instrumen penilaian yang disusun berdasarkan indikator

pencapaian belajar. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran ekonomi bukanlah mata pelajaran yang bersifat hafalan, sehingga siswa harus diajarkan untuk berekonomi dengan mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi yang terjadi secara nyata maka pembelajaran ekonomi perlu menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa serta disesuaikan dengan kondisi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## B. Penelitian yang relevan

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai hal. salah satunya adalah tentang berkembangnya teknologi pada saat ini yaitu *gadget* dan internet. Hal ini berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh:

1. Atik Dwi Susanti dkk yang berjudul "*Pengaruh Pemanfaatan Gadget Dalam Aktifitas Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn siswa kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram*".

Yang menyimpulkan terdapat pengaruh pemanfaatan *gadget* dalam aktivitas belajar untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa di kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram, Hal ini dibuktikan oleh hasil perhitungan dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat, bahwa hasil hitung =16,6.

Persamaan : Instrumen penelitian yang digunakan dokumentasi, angket, Penelitian kuantitatif

Perbedaan : Jenis penelitian menggunakan metode deskriptif, Jumlah populasi berjumlah 123, Uji validitasnya menggunakan *logical validity*

2. Fauzi Farida yang berjudul "*Pengaruh Disiplin Belajar dan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu Lamongan*". Yang menyimpulkan tidak ada pengaruh positif signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu Lamongan. Hal ini dibuktikan berarti menerima  $H_0$  dan menolak  $H_a$  karena nilai  $t_{hitung}$  (0,883) <  $t_{tabel}$  (1,977) dan nilai signifikansi (0,379) > (0,05).

Persamaan : Jenis penelitian menggunakan korelasional (*Corelation Explanatife*), Pendekatan kuantitatif, Instrumen penelitian yang digunakan dokumentasi, angket, Uji validitasnya adalah teknik korelasi *Product Moment*

Perbedaan : Jumlah populasi lebih dari 100, Variabel  $X_1$  berbeda

3. Muhammad Mujib yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas di Kota Yogyakarta*". Yang menyimpulkan bahwa tidak ada pengaruh positif signifikan terhadap penggunaan internet terhadap hasil belajar siswa Sekolah Menengah Atas di Kota Yogyakarta. Hal ini dibuktikan penggunaan internet sebagai media belajar yang

diperoleh hanya 47% (0,469) dan sisanya 53% hasil belajar yang dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dianalisa dalam penelitian ini.

Persamaan : Penelitian kuantitatif, Jenis penelitian menggunakan korelasional (*Correlation Explanatife*),

Perbedaan : Meneliti lebih dari 100 populasi, Instrumen penelitian yang digunakan dokumentasi dan angket, wawancara

4. Jarot Wahyudi yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII IIS SMA N Pontianak*". Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh positif antara penggunaan media internet sebagai variabel X terhadap hasil belajar sebagai variabel Y, dengan menggunakan analisis uji regresi linier sederhana, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil yang menunjukkan bahwa persamaan  $Y = 27,274 + 0,574X$ , yang artinya nilai konstanta adalah 27,274 yaitu jika penggunaan media internet (X) bernilai 0 (nol), maka hasil belajar (Y) bernilai 27,274. Nilai koefisien regresi variabel penggunaan media internet (X) yaitu 0,574.

Persamaan : penelitian kuantitatif, Instrumen penelitian yang digunakan dokumentasi, angket

Perbedaan : meneliti lebih dari 100 populasi, Uji validitasnya menggunakan *logical validity*, Jenis penelitian menggunakan metode deskriptif

5. Dwi Rani Pratiwi yang berjudul "*Pengaruh Pemanfaatan Internet Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri Pengasih*". Hasil penelitian ini adalah pemanfaatan internet tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA N 1 Pengasih pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang diajukan adalah pemanfaatan internet berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA N 1 Pengasih pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Berdasarkan tabel didapatkan nilai thitung = 4,720. Bila dikonsultasikan  $t_{tabel}$  dengan derajat kebebasan  $df = 45$ , maka nilai  $t_{tabel}$  sebesar = 2,021.

Persamaan : penelitian kauntitatif, kurang dari 100 populasi

Jenis penelitian menggunakan korelasional (*Corelation Explanatife*), Uji validitasnya korelasi *Product Moment*

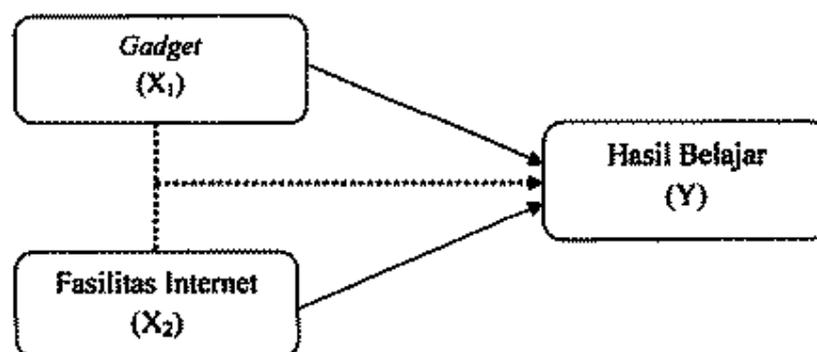
Perbedaan : Instrumen penelitian yang digunakan dokumentasi dan angket, wawancara

### C. Kerangka Berfikir

Di era perkembangan teknologi dan komunikasi, bermunculan berbagai alat komunikasi modern, salah satunya adalah *gadget* dan internet. *Gadget* merupakan teknologi komunikasi yang paling berkembang saat ini, *gadget* memiliki banyak fungsi khususnya bagi pelajar. Adanya teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang sekarang ini telah memberikan perubahan dalam dunia pendidikan. Pembelajaran yang biasanya melibatkan

fasilitas berupa material/fisik seperti buku berkembang dengan memanfaatkan fasilitas jaringan kerja (*network*) dengan memanfaatkan teknologi komputer dan internetnya. *Gadget* dan internet diharapkan mampu memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara guru dan siswa dalam suatu kegiatan pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat digambarkan kerangka berfikir sebagai berikut:



Keterangan :

- : Pengaruh secara parsial  
 - - - - -→ : Pengaruh secara simultan

#### D. Hipotesis Penelitian

Burhan Bungin (2005; 85) menyatakan hipotesis diartikan sebagai suatu kesimpulan yang masih kurang atau kesimpulan yang masih belum sempurna sehingga diperlukan pembuktian. Hipotesis terbagi atas dua jenis, yakni hipotesis nihil ( $H_0$ ) yang menyatakan tidak adanya pengaruh atau hubungan antara variabel dengan variabel lain. Hipotesis alternative ( $H_a$ ) yang

menyatakan adanya pengaruh atau hubungan antara variabel dengan variabel lain. Oleh karena itu, hipotesis nihil ( $H_0$ ) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.  $H_{01}$  : Tidak ada pengaruh positif signifikan dari penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X dan XI IPS SMA Islam Temayang.
2.  $H_{a1}$  : Adanya pengaruh positif signifikan dari penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X dan XI IPS SMA Islam Temayang.
3.  $H_{02}$  : Tidak ada pengaruh positif signifikan dari penggunaan fasilitas internet terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X dan XI IPS SMA Islam Temayang.
4.  $H_{a2}$  : Adanya pengaruh positif signifikan dari penggunaan fasilitas internet terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X dan XI IPS SMA Islam Temayang.
5.  $H_{03}$  : Tidak ada pengaruh positif signifikan dari penggunaan *gadget* dan fasilitas internet terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X dan XI IPS SMA Islam Temayang.
6.  $H_{a3}$  : Adanya pengaruh positif signifikan dari penggunaan *gadget* dan fasilitas internet terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X dan XI IPS SMA Islam Temayang.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah swasta di kabupaten Bojonegoro yaitu di SMA Islam Temayang, yang berada di Jl. Raya Temayang Km. 27 Bojonegoro Kode Pos 62184, Kec. Temayang, Kab. Bojonegoro, Prov. Jawa Timur.

##### **2. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Di dalam suatu penelitian, untuk mencapai suatu kebenaran yang ilmiah maka diperlukan adanya metode penelitian yang ilmiah pula sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Penentuan jenis penelitian sangat penting terutama untuk memiliki teknik analisis data yang tepat.

Pada penelitian ini, semua hasil penelitian disajikan dalam bentuk angka kemudian hasil tersebut akan dianalisis menggunakan statistik. Sehingga pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Hal ini didasarkan pada pengertian pendekatan kuantitatif.

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 12) pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.

Jenis penelitian ini adalah korelasional (*Corelation Explanatife*), yaitu penelitian yang dirancang untuk menentukan besarnya pengaruh variabel independen yaitu penggunaan *gadget* dan internet terhadap variabel dependen yakni hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi. Hal tersebut berdasarkan pendapat dari Suharsimi Arikunto (2006; 207) bahwa “penelitian korelasional adalah penelitian yang bertujuan untuk menentukan ada dan tidaknya hubungan dan berapa eratnya hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat”.

### 3. Variabel penllitian

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan *gadget* ( $X_1$ ), dan fasilitas internet ( $X_2$ ) terhadap variabel terikat hasil belajar (Y). judul penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Fasilitas Internet di Sekolah Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X dan XI IPS SMA Islam Temayang.

Menurut Sugiyono (2015: 61) variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Adapun variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel ini sering sebagai variabel *stimulus*, *predictor*, *antecedent*. Dalam penelitian ini yang termasuk variabel bebas adalah Penggunaan *gadget* ( $X_1$ ) dan Internet ( $X_2$ ).

## 2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel ini sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam penelitian ini yang termasuk variabel terikat adalah hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X dan XI IPS SMA Islam Temayang.

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Burhan Bungin (2005: 109) menjelaskan bahwa "populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X dan XI IPS SMA Islam Temayang tahun pelajaran 2018/2019, yang terdiri dari tiga kelas dengan jumlah 80 siswa yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 jumlah populasi siswa kelas X dan XI IPS SMA Islam Temayang

No	Kelas	Jumlah
1	X IPS 1	22
2	XI IPS 1	29
3	XI IPS 2	29
Total		80

### 2. Sampel

Nanang Martono (2011: 75) menyatakan sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan

diteliti. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2013: 175) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dalam tinjauan lain Sukandarrumidi (2006: 50) sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki sifat-sifat yang sama dari obyek yang merupakan sumber data.

Suharsimi Arikunto (2006: 112) mengemukakan bahwa “apabila subyek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar maka diambil antara 10-15%, 20-25% atau lebih”. Berdasarkan penjelasan diatas maka, penelitian ini adalah penelitian populasi karena populasi yang akan diteliti kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua populasi yang ada untuk dijadikan sampel penelitian. Populasi dan sampel yang peneliti ambil yaitu siswa-siswi kelas X dan XI IPS di SMA Islam Temayang yang berjumlah keseluruhan sebanyak 80 siswa.

### **C. Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Data dan Sumber Data**

Menurut Ridawan (2005: 5) data merupakan data mentah yang perlu diolah sehingga menghasilkan informasi atas keterangan yang menunjukkan fakta. Burhan Bungin (2005: 132) data dalam penelitian ini digolongkan menjadi dua jenis yaitu:

##### **1. Data primer**

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber data pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian. Data primer dalam penelitian ini diperoleh langsung dari lokasi penelitian melalui angket/kuisisioner penggunaan *gadget* dan

fasilitas internet yang diberikan kepada siswa kelas X dan XI IPS SMA Islam Temayang.

## **2. Data sekunder**

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang kita butuhkan. Misalnya dalam penelitian ini peneliti mengambil data sekunder dari nilai ujian akhir semester genap pelajaran ekonomi tahun ajaran 2018/2019 siswa kelas X dan XI IPS SMA Islam Temayang.

Teknik pengumpulan data yaitu cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data sesuai dengan masalah, tujuan dan variabel penelitian. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

### **1. Persiapan**

Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun instrumen dan menguji validitas dan reabilitas instrumen. Setelah instrumen valid dan reliable maka peneliti siap melaksanakan penelitian.

### **2. Tahap pelaksanaan**

- a. Menyebar kuesioner yang berisi pertanyaan atau pernyataan sesuai dengan pokok yang diteliti kepada siswa kelas X dan XI IPS SMA Islam Temayang.
- b. Setelah kuesioner diisi oleh responden, kemudian kuesioner dikumpulkan

Menganalisis data tersebut dan menyimpulkan hasil yang telah diperoleh.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan agar lebih mudah dan hasilnya lebih akurat. Sesuai dengan judul penelitian ini, ada variabel independen yaitu penggunaan *gadget* ( $X_1$ ) dan internet ( $X_2$ ) terhadap variabel dependen yaitu hasil belajar ( $Y$ ).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan angket (*kuisisioner*).

##### **1. Dokumentasi**

Suharsimi Arikunto (2006: 135) dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang yang tertulis. Dalam penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai latar belakang sekolah, jumlah siswa, dan nilai tengah semester mata pelajaran ekonomi kelas X dan XI IPS SMA Islam Temayang tahun ajaran 2018/2019.

##### **2. Angket (*kuisisioner*)**

Menurut Sugiyono (2015: 199), *kuisisioner* merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara member seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Dalam menerapkan angket pada penelitian ini, peneliti menggunakan skala *Linkert*. Sugiyono (2015: 134) skala *Linkert*

digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Penggunaan skala *Linkert*, variabel yang diukur akan dijabarkan menjadi beberapa indikator variabel yang nantinya dapat dijadikan sebagai acuan menyusun item-item instrumen yang berupa pertanyaan atau pernyataan.

Dengan penggunaan angket, diharapkan akan memudahkan responden dalam menjawab pertanyaan atau pernyataan, karena responden hanya akan menjawab menggunakan *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan.

Untuk keperluan analisis kuantitatif dan agar responden dapat memilih lebih teliti, maka peneliti memberi kriteria pada jawaban yang dipilih melalui skala *Linkert*.

SS	: Sangat Setuju	: dengan skor 5
S	: Setuju	: dengan skor 4
KS	: Kurang Setuju	: dengan skor 3
TS	: Tidak Setuju	: dengan skor 2
STS	: Sangat Tidak Setuju	: dengan skor 1

Setelah menentukan bobot nilai setiap pernyataan, maka dijabarkan kisi-kisi instrumen seperti pada table berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Indikator	No Item	Sumber
Variabel Bebas: Penggunaan <i>gadget</i> (X1) (Derry Iswidhamanjaya 2014: 33)	1. Sumber Informasi	1,2,3	Siswa
	2. Media Belajar	4,5,6	
	3. Mengakses Internet	7,8,9	
	4. Alat Komunikasi	10,11,12	
	5. Sarana Hiburan	13,14,15	
Variabel Bebas: Internet (X2) (Hendry Pandia 2006: 19)	1. Memperlancar Komunikasi	1,2,3	Siswa
	2. Mengakses Informasi	4,5,6	
	3. Sumber Belajar	7,8,9	
	4. Menambah Wawasan	10,11,12	
Variabel Terikat: Hasil Belajar mata Pelajaran ekonomi kelas X dan XI IPS SMA Islam Temayang (Y) (Kurikulum 2013 mengacu pada Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013)	Nilai UAS (Ulangan Akhir Semester) mata pelajaran Ekonomi	Dokumen berupa nilai ujian akhir semester genap kelas X dan XI SMA Islam Temayang tahun pelajaran 2018/2019	

## E. Teknik Analisis Data

### 1. Uji validitas

Sugiyono (2015; 173) instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Validitas diperlukan untuk mengukur apakah instrumen yang kita susun sudah benar-benar mengukur variabel yang akan diukur.

Instrumen dikatakan valid apabila probabilitasnya ( $p$ ) pada masing-masing pertanyaan kurang dari 0,05. Kriteria validitas dan menurut Suharsimi Arikunto (2002; 193) dapat dilihat dari table berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Validitas Data Menurut Arikunto

Nilai r	Interpretasi
0,00 - 0,20	Sangat Rendah
0,20 - 0,40	Rendah
0,40 - 0,60	Cukup
0,60 - 0,80	Tinggi
0,80 - 1,00	Sangat Tinggi

Suharsimi Arikunto (2006: 170) teknik yang digunakan dalam uji validitas adalah teknik korelasi *Product Moment* dengan angka kasar yang dikemukakan Arikunto adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(\sum XY^2 - \sum X^2)(N \sum Y^2 - \sum Y^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara skor tiap butir dengan skor total

N = Banyaknya sampel

X = Skor tiap butir

Y = Skor seluruh butir

## 2. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2015: 173) reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama.

Pengambilan keputusan apakah suatu item reliabel jika  $\alpha$  lebih dari atau sama dengan 0,6. Artinya intersep atau konstanta yaitu angka yang memiliki nilai tetap. *Intersep* atau konstanta yang disimbolkan dengan  $\alpha$  merupakan titik potong antara persamaan garis regresi dengan sumbu vertikal. Berikut klarifikasi reliabilitas adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Reabilitas

Reliabilitas	Klasifikasi
$0,9 < r_h 1$	Sangat tinggi
$0,7 < r_h 0,9$	Tinggi
$0,4 < r_h 0,7$	Cukup
$0,2 < r_h 0,4$	Rendah
$0,0 < r_h 0,2$	Sangat Rendah

Suharsimi Arikunto (2006; 173) untuk mengukur instrumen maka digunakan rumus Alpha. Adapun rumus alpha sebagai berikut:

$$R_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \delta_b^2}{\delta_t^2} \right)$$

Keterangan:

$R_{11}$  : Reabilitas Instrumen

$k$  : Banyaknya butir pertanyaan atau banyak soal

$\sum \delta_b^2$  : Jumlah varian butir

$\delta_t^2$  : Variabel total

### 3. Analisis Data

Penelitian bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh secara parsial dan simultan antara penggunaan *gadget* dan internet di sekolah terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi siswa kelas X

dan XI IPS SMA Islam Temayang. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

**a. Analisis Klasik**

Untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, penelitian ini menggunakan analisis regresi berganda. Untuk menghindari nilai pengukuran yang bias dari persamaan regresi linier berganda, maka terlebih dahulu dilakukan persyaratan linier berganda atau yang disebut dengan asumsi klasik. Uji asumsi klasik ini meliputi:

1. Uji normalitas

Uji ini dilakukan untuk melihat apakah variabel bebas dan variable terikat mempunyai distribusi normal.

2. Uji multikolinieritas

Ini bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Korelasi antar variabel independen sebaiknya kecil. Makin kecil korelasi antar variabel independen makin baik pula model regresi yang dipergunakan.

3. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi merupakan pengujian asumsi dalam regresi dimana variabel dependen tidak berkorelasi dengan dirinya sendiri. Maksud korelasi dengan diri sendiri adalah bahwa nilai dari variabel dependen tidak berhubungan dengan nilai variabel itu sendiri, baik nilai periode sebelumnya atau nilai periode sesudahnya. Untuk mendeteksi gejala autokorelasi

kita menggunakan uji Durbin Watson. Uji ini menghasilkan nilai DW hitung ( $d$ ) dan nilai  $dW$  tabel.

#### b. Analisis Regresi Linier Berganda

Jenis analisis ini digunakan untuk menentukan ketepatan prediksi dan untuk melengkapi analisis sejauh mana variabel bebas mempengaruhi variabel terikat. Dengan teknik ini dapat diketahui hubungan bersama-sama (simultan) maupun sendiri-sendiri (parsial) antara variabel bebas ( $X$ ) dengan variabel terikat ( $Y$ ). Persamaan analisis regresi linier berganda

$$Y = a + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \mu$$

Keterangan:

$Y$  : Variabel terikat (hasil belajar)

$a$  : Bilangan Konstanta

$X_1$  : Variabel bebas (penggunaan *gadget*)

$X_2$  : Variabel bebas (internet)

$\beta_1 \beta_2$  : Koefisien regresi

$\mu$  : Error

#### 4. Uji Hipotesis

##### a. Uji Parsial (Uji $t$ )

Imam Ghozali (2007: 55) fungsi dilakukanya uji  $t$  adalah untuk melihat signifikansi dan pengaruh independen secara individu terhadap variabel dependen dengan menganggap variabel lain bersifat konstan. Suharsimi Arikunto (2002) uji  $t$  dapat dilakukan dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{b_i - \beta_i}{S_{b_i}}$$

Keterangan:

- $b_i$  : nilai koefisiensi regresi  
 $\beta_i$  : nilai koefisien regresi untuk populasi  
 $S_{b_i}$  : kesalahan baku koefisiensi regresi

Setelah dilakukan analisa data maka langkah selanjutnya adalah membandingkan signifikasinya dengan taraf signifikan 0,05. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan apakah hipotesis nol ( $H_0$ ) atau hipotesis alternative ( $H_a$ ) tersebut ditolak atau diterima. Kriterianya sebagai berikut:

- 1) Nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak.
- 2) Nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

Atau dengan melihat signifikansi t, yaitu:

- 1) Signifikan  $t \leq 0,05$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima.
- 2) Signifikan  $t \geq 0,05$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) ditolak.

#### b. Uji simultan (F)

Gujarat (1999; 200) peneliti melakukan uji F guna mengetahui hubungan simultan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Rumus yang dapat digunakan yaitu:

$$F = \frac{R^2/K}{(1 - R^2)(n - K - 1)}$$

**Keterangan:**

**R** : Koefisiensi korelasi linier berganda

**N** : banyaknya data

**K** : banyaknya variabel bebas

**Kriteria dalam penerimaan dan penolakan hipotesis dalam uji F adalah:**

- 1) Nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak.
- 2) Nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

**Atau dengan melihat signifikan f, yaitu:**

- 1) Signifikan  $t \leq 0,05$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima.
- 2) Signifikan  $t \geq 0,05$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) ditolak.