

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas setiap individu yang secara langsung disiapkan untuk membantu dan mengikuti laju perkembangan dan teknologi. Keberhasilan pendidikan akan dicapai oleh suatu bangsa apabila ada usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan bangsa itu sendiri. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru mempunyai peranan yang sangat besar demi tercapainya tujuan pengembangan sumber daya tersebut. Oleh karena itu guru dituntut harus mempunyai kompetensi yang memadai dalam hal pengajaran disekolah. Apabila kompetensi guru kurang memadai, maka akan menyebabkan pelaksanaan pembelajaran menjadi kurang lancar, yang pada akhirnya akan mengakibatkan peserta didik tidak senang terhadap pelajarannya sehingga minat belajar siswa menurun.

Tugas utama guru dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik, agar mempunyai minat atau keinginan dalam belajar. Dalam hal ini guru dituntut untuk menggunakan berbagai macam metode mengajar yang tepat, sehingga siswa aktif dalam belajar. Dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan dapat dilakukan dengan beberapa upaya. Salah satunya dengan penggunaan media internet. Penggunaan media internet sebagai

media pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu hal yang sangat besar pengaruhnya terhadap minat belajar.

Minat belajar siswa yang rendah karena guru kurang berinovasi dan monoton ketika mengajar, yang berdampak pada siswa yang kurang bergairah untuk mengikuti pelajaran, siswa tidak respon saat guru memberikan pertanyaan di kelas, siswa tidak menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru dan tidak mau menanyakan materi pelajaran yang belum dipahami. Hal ini menurut penulis terjadi karena kurangnya penggunaan media yang dapat menarik minat siswa dalam belajar. Sehubungan dengan masalah rendahnya minat belajar siswa, maka penulis melihat pada waktu PPL, penggunaan media internet disekolah tempat PPL masih kurang serta larangan untuk tidak membawa gadget kesekolah, sehingga siswa merasa bosan saat guru hanya ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran yang akan menarik minat siswa saat proses pembelajaran. Kemudian jika ada guru yang akan menggunakan media internet sebagai media pembelajaran, guru tersebut akan menyuruh siswanya membawa gadget kesekolah. Penulis juga melihat ketika guru menggunakan media internet siswa merasa aktif ketika mengikuti pembelajaran. Hal tersebut karena siswa dapat menambah pengetahuannya dan mencari informasi baru tentang materi pelajaran yang tidak didapat dalam buku pelajaran. Pada saat proses belajar dengan menggunakan media internet guru dapat mengawasi atau mengontrol siswanya dengan bertanya informasi apa yang didapat dari internet tersebut dan guru dapat mencari bahan ajar yang up to date melalui media internet ini . Akan tetapi kecanggihan media internet saat ini dapat juga membawa pengaruh buruk

terhadap kualitas belajar siswa. Oleh karena itu guru dapat memberikan tugas seperti membuat makalah, membuat sebuah skema atau gambar tentang materi pelajaran dan bentuk tugas lainnya yang dapat dilihat dari internet dan yang akan mengurangi pengaruh buruk media internet itu sendiri. Penggunaan internet sebagai media pembelajaran dapat dijadikan solusi dalam mengatasi rendahnya minat belajar siswa.

Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik tidak hanya dituntut minatnya dalam mengikuti pelajaran saja tapi juga kreativitasnya. Minat belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa karena kreativitas dapat menciptakan situasi yang baru, tidak monoton dan menarik, sehingga siswa akan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan media internet guru dapat menggali kreativitas siswa dalam belajar baik itu dalam memecahkan masalah, dan memungkinkan siswa belajar mandiri dengan media yang ada. Kreativitas dipandang sebuah proses mental. Daya kreativitas menunjuk pada kemampuan berpikir yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Gagasan-gagasan yang kreatif, tidak muncul begitu saja, untuk dapat menciptakan sesuatu yang bermakna dibutuhkan persiapan dan media yang mendukung untuk penemuan hal baru tersebut. Dalam hal ini media internet dapat mendukung pengembangan kreativitas siswa tersebut.

Dalam upaya pengembangan minat belajar dan kreativitas belajar siswa, diperlukan inovasi baru dalam pembelajaran yang relevan dengan keadaan siswa saat ini. Proses pembelajaran dapat menggunakan strategi pembelajaran berbasis

media internet yang berpotensi mengembangkan minat belajar dan kreativitas belajar siswa.

Dari beberapa paparan tersebut maka penulis ingin melakukan penelitian lebih mendalam dengan mengangkat judul “ **Pengaruh Media Internet terhadap Minat Belajar dan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X di SMA NEGERI 2 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kurangnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.
2. Masih kurangnya kreativitas belajar siswa dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menjadi pendukung didalam proses pembelajaran.
4. Dampak dari penggunaan media internet sebagai media pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penulis membatasi permasalahan hanya pada “Pengaruh Media Internet terhadap Minat Belajar dan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X di SMA NEGERI 2 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019”.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah Media Internet berpengaruh Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019?
2. Apakah Media Internet berpengaruh Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Media Internet Terhadap Minat Belajar dan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019.

1.6 Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

- a. Bagi penulis, untuk menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman penulis tentang Pengaruh Media Internet Terhadap Minat Belajar dan Kreativitas Belajar di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019.

- b. Bagi guru, sebagai masukan dalam penggunaan media pembelajaran agar lebih menarik perhatian siswa.
- c. Bagi Universitas HKBP Nommensen Medan, sebagai tambahan literatur perpustakaan Universitas HKBP Nommensen Medan dibidang penelitian, khususnya mengenai pengaruh media internet terhadap minat belajardan kreativitas belajar.
- d. Bagi peneliti lain, sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Media Internet

2.1.1.1 Pengertian Media Internet

Media erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi.

Menurut Ega Rima Wati (2016;2-3) mengemukakan pendapat yaitu : Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara, atau pengantar. Dalam proses pembelajaran, media seringkali diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal dan media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran.

Selanjutnya menurut Warsita (2008;121) “ Media adalah perantara atau pengantar pesan dari si pengirim (komunikator atau sumber/ source) kepada si penerima (komunikan atau audience/receiver)”.

Hal serupa juga diungkapkan Wina Sanjaya (2014; 57) “ Media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya”.

Dari beberapa pengertian ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan bagian terpenting dalam proses penyampaian pesan serta tidak

terpisahkan dari proses pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Azhar Arsyad (2014:195) “Internet adalah sebuah jaringan komputer yang saling terhubung dan dapat berkomunikasi satu sama lain secara global/internasional baik melalui kabel, radio, satelit, dan lain-lain”. Selanjutnya menurut Wina Sanjaya (2014:216) “internet merupakan sistem yang menghubungkan jaringan komputer menjadi satu kesatuan”.

Menurut Ega Rima Wati (2016;7) “ Media Internet merupakan media yang banyak digunakan dalam proses belajar-mengajar, media internet ini sangat membantu untuk menarik minat siswa serta membuka wawasan dan pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru”.

Kemudian menurut Azhar Arsyad (2014;214) “ Media Internet yang digunakan dalam pendidikan sangat memberikan nilai positif bagi pelajar dan pengajar”.

Dapat disimpulkan bahwa media internet merupakan suatu sistem jaringan computer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu menarik minat siswa dalam membuka wawasan dan pengetahuan tentang materi pembelajaran.

2.1.1.2 Internet Sebagai Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah memiliki peranan yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan termasuk didalamnya untuk pendidikan atau pembelajaran. Internet sebagai hasil dari perkembangan teknologi

tentunya memiliki pengaruh dalam dunia pendidikan. Secara tidak langsung internet mendorong dunia pendidikan untuk menyesuaikan dengan arus informasi globalisasi, secara langsung internet dapat dimanfaatkan sebagai sumber dan media pembelajaran bagi siswa dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Menurut Ega Rima Wati (2016;113) karakteristik media pembelajaran internet adalah sebagai berikut:

- a. Internet Jaringan Luas
- b. Internet Media Komunikasi Interaktif
- c. Internet Pusat Informasi
- d. Internet Berbiaya

Menurut Ega Rima Wati, (2016:114-118) jenis-jenis media pembelajaran internet adalah sebagai berikut :

1. Web
Guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media internet. Pembelajaran menggunakan media internet memanfaatkan aplikasi teknologi web. Guru memandu siswa untuk mendapatkan materi pembelajaran secara online. Bentuk tugas yang diberikan guru dapat berupa laporan, tugas baca, dan lain sebagainya.
2. E-learning
E-learning merupakan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN,WAN, atau Internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. E-learning merupakan bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media Internet. Manfaat E-learning, yaitu:
 - a. E-learning menuntut siswa aktif. Dalam pembelajaran E-learning siswa merupakan fokus utama. Siswa belajar mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung jawab untuk pembelajarannya.
 - b. E-learning sebagai sumber belajar. Sumber belajar yang mewakili guru.
 - c. E-learning memanfaatkan keunggulan komputer. E-learning memanfaatkan keunggulan komputer, yaitu digital media dan *computer networks*. Bahan ajar dalam E-learning bersifat mandiri dan dapat disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan dimana saja.

3. Email
Email sering disebut sebagai surat elektronik. Email yang berbentuk teks juga memuat image grafik dan suara. Email dapat digunakan untuk saling berkirim pesan dalam proses pembelajaran. Pesan tersebut diantaranya berisi lampiran tugas yang dikumpulkan dari siswa kepada guru atau sebaliknya.
4. Mailing list
Merupakan aplikasi yang dipilih dalam pembelajaran berbasis internet setelah email. Mailing list merupakan salah satu fasilitas yang dapat digunakan untuk membuat kelompok diskusi atau penyebaran informasi.
5. News Group
Merupakan fasilitas internet yang dapat dilakukan untuk komunikasi antar dua orang atau lebih secara serentak atau bersifat langsung. Bentuk pertemuan ini sering disebut sebagai konferensi, dengan fasilitas video conferencing, atau text saja.
6. File Transfer Protocol atau FTP
Merupakan aplikasi yang dapat digunakan seseorang untuk mentransfer data atau file dari satu komputer ke internet atau upload, sehingga bisa diakses oleh pengguna internet di seluruh pelosok dunia.

Selanjutnya menurut Warsita (2008;164) E-dukasi.net adalah portal pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan sebagai wahana sumber belajar dan komunikasi serta kolaborasi antarsekolah bagi peserta didik, guru atau tenaga pendidik dan kependidikan lainnya di Indonesia. Manfaat e-dukasi.net dapat ditinjau dari dua sisi, yaitu :

1. Sumber bahan belajar:
 - a) Dapat memperoleh berbagai sumber bahan belajar yang meliputi materi pokok berupa modul.
 - b) Dapat berbagi ilmu dengan mengirimkan karya berupa bahan belajar.
 - c) Dapat men-download bahan belajar.
2. Sebagai sarana komunikasi dan kolaborasi antar sekolah:
 - a) Dapat berkomunikasi,berbagi ide dan pengalaman.
 - b) Dapat memperoleh dan mengirimkan informasi mengenai berita dan artikel
 - c) Dapat memperoleh ruang untuk menampilkan profil sekolah.
 - d) Dapat mengikuti kelas maya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong guru melakukan inovasi dan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Pemilihan media internet sebagai alat bantu penyampaian pesan haruslah benar-benar menjadi alat bantu yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu lingkungan belajar pun perlu diperhatikan dalam menggunakan internet sebagai media pembelajaran.

2.1.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Internet

Menurut Ega Rima wati, (2016;125-128) Secara umum, media internet memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Kelebihan dan kekurangan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan
 - a. Siswa tertarik dengan pembelajaran melalui media internet.
 - b. Pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif dan efektif.
 - c. Tersedianya materi pembelajaran yang mutakhir.
 - d. Tercukupinya kebutuhan materi pembelajaran baik siswa maupun guru.
 - e. Tidak terbatas waktu dalam mengakses materi pembelajaran.
 - f. Meratanya daya tangkap dan daya tampung siswa. Sebab melalui internet dimungkinkan dapat terjadi pendistribusian pendidikan kepada semua siswa.
 - g. Internet menjembatani guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet.
 - h. Bahan pembelajaran lebih terstruktur dan terjadwal.
 - i. Internet memudahkan siswa dapat belajar setiap saat.
 - j. Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
2. Kekurangan
 - a. Kemampuan siswa dalam mengakses internet mempengaruhi lama waktu belajar menggunakan media internet.
 - b. Membutuhkan kemampuan yang cukup dalam menggunakan internet sebagai media pembelajaran.
 - c. Adanya kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial.
 - d. Peran guru mengalami pergeseran.

- e. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet.

2.1.2 Minat Belajar

2.1.2.1 Pengertian Minat Belajar

Minat diartikan sebagai keinginan untuk melakukan suatu kegiatan. Menurut Istirani & Intan Pulungan (2018;47) menyatakan bahwa: “Minat adalah kecenderungan hati yang sangat tinggi terhadap sesuatu. Minat tidak timbul sendirian, ada unsur kebutuhan, misalnya minat belajar dan lain-lain”. Sementara menurut Slameto (2010;57) “Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang”.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan minat merupakan kecenderungan hati yang sangat tinggi pada suatu dan memperhatikan kegiatan yang diminati seseorang secara terus menerus.

Menurut Slameto (2010;2) “ Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Hal yang senada juga diungkapkan oleh Jerome S. Bruner dalam Muhibbin Syah (2010:63) “Belajar merupakan aktivitas yang berproses, sudah tentu didalamnya terjadi perubahan-perubahan yang bertahap”.

Menurut Slameto (2010; 180) menyatakan bahwa “Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”.

Dari uraian di atas dapat diberikan kesimpulan bahwa Minat belajar adalah kecenderungan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan dari tingkah laku atau rasa keterikatan pada suatu aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Artinya minat belajar datang sendiri dari dalam diri seseorang tanpa adanya unsur paksaan dari luar diri seorang siswa.

2.1.2.2 Fungsi Minat Dalam Belajar

Minat dapat memengaruhi pencapaian hasil belajar dalam mata pelajaran tertentu. Dengan minat seseorang dapat memberikan perhatian terhadap pelajaran dalam proses pembelajaran. Hal ini yang kemudian yang mempengaruhi baik buruknya hasil belajar seorang siswa.

Menurut Mulyasa dalam Istirani & Intan Pulungan (2018;51) mengemukakan pendapat yaitu: “Seseorang peserta didik yang menaruh minat besar terhadap kesenian akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada yang lain. Pemusatan perhatian yang intensif tersebut memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih giat dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan”.

Menurut Istirani & Intan Pulungan (2018;52) fungsi minat dalam belajar adalah:

1. **Kebutuhan untuk mengatasi kesulitan**
Suatu kesulitan atau hambatan, mungkin cacat, mungkin menimbulkan rasa rendah diri, tetapi hal ini menjadi dorongan untuk mencari kompensasi dengan usaha yang tekun dan luar biasa, sehingga tercapai kelebihan/ keunggulan dalam bidang tertentu. Sikap anak terhadap kesulitan atau hambatan ini sebenarnya banyak bergantung pada keadaan dan sikap lingkungan. Sehubungan dengan maka peranan motivasi sangat penting dalam upaya menciptakan kondisi-kondisi

tertentu yang lebih kondusif bagi mereka untuk berusaha agar memperoleh keunggulan.

2. Pendorong tercapainya prestasi

Minat dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dalam pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya minat yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain bahwa dengan adanya usaha yang tekun dan terutama disadari adanya minat, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas minat seseorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi.

2.1.2.3 Cara Meningkatkan Minat Belajar

Menurut Idris Shaffat dalam Istirani & Intan Pulungan (2018; 56) mengatakan bahwa: usaha yang dilakukan agar mempunyai minat terhadap materi yang tidak diminati dalam proses belajar-mengajar, adalah sebagai berikut:

1. Selalu beranggapan bahwa materi yang sedang dan akan dipelajari itu adalah penting.
2. Berpikir bahwa setiap materi ajar memiliki hubungan yang erat dengan materi pelajaran lainnya.
3. Berusaha semaksimal mungkin untuk memahami makna dan cara kerjamateri yang diajarkan.

2.1.3 Kreativitas Belajar

2.1.3.1 Pengertian Kreativitas Belajar

Kreativitas adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar. Menurut Slameto (2010:145) “Kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada”.

Menurut Suyanto & Asep Djihad dalam Istirani & Intan Pulungan (2013;78) bahwa ada beberapa makna populer tentang istilah kreativitas. Pertama, kreativitas mengupayakan untuk membuat sesuatu hal yang baru dan berbeda. Kedua, kreativitas dianggap sebagai sesuatu yang baru dan asli itu merupakan hasil yang kebetulan. Ketiga, kreativitas dipahami dari

sesuatu apa saja yang tercipta sebagai sesuatu yang baru dan berbeda. Keempat, kreativitas membutuhkan kecerdasan yang tinggi. Keenam, kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dipengaruhi oleh faktor bawaan.

Dari beberapa pendapat diatas kreativitas berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam menemukan suatu hal baru serta kreativitas membutuhkan kecerdasan yang tinggi. Kecerdasan yang tinggi umumnya diketahui dari hasil belajar seorang siswa, dimana hasil belajar seorang siswa dipengaruhi oleh minat belajar siswa itu sendiri.

Belajar menurut Slameto (2010;2) “ Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”.

Menurut Istirani & Intan Pulungan (2018;133) “Kreativitas belajar adalah segala pemikiran baru atau cara, atau pemahaman atau model baru yang dapat disampaikan, kemudian digunakan dalam kehidupan”.

Dengan merujuk terhadap pendapat beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar adalah kemampuan siswa dalam menciptakan/ menemukan hal baru dengan aktivitas atau interaksi yang dilakukan dilingkungannya.

2.1.3.2 Ciri-ciri Individu Kreatif

Menurut Sund dalam Slameto (2010: 147-148) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Hasrat keingintahuan yang cukup besar;
2. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru;
3. Panjang akal;
4. Keinginan untuk menemukan dan meneliti;
5. Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit;
6. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan;
7. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas;
8. Berpikir fleksibel;
9. Menanggapi pertanyaan yang diaajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak;
10. Kemampuan membuat analisis dan sintesis;
11. Memiliki semangat bertanya serta meneliti;
12. Memiliki daya abstraksi yang cukup baik;
13. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Menurut Istirani dan Intan Pulungan (2018;134) ada 5 ciri Kreativitas, yaitu:

1. Kelancaran
2. Keluwesan
3. Keaslian
4. Penguraian
5. Perumusan

2.1.4 Pengaruh Media Internet terhadap Minat belajar

Menurut Muhibbin Syah (2005:132-139) dalam jurnal Devi Arisanti (<http://journal.uir.ac.id/index.php/althariqah/articel/download/2322/1384.pdf>) diakses (2019) mengatakan bahwa “pemanfaatan internet sebagai sumber belajar merupakan salah satu upaya untuk membantu kegiatan belajar agar lebih efektif karena kekayaan informasi yang berhubungan dengan dunia pendidikan,

sedangkan minat belajar merupakan factor intern dari siswa itu sendiri yang menunjang kegiatan belajar”.

Menurut Arsyad Azhar (2009:12) dalam jurnal Devi Arisanti (<http://journal.uir.ac.id/index.php/althariqah/articel/download/2322/1384.pdf>) diakses(2019) menyatakan bahwa “siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan belajar dengan kesadaran dalam diri atau bukan karena ada paksaan dari orang lain. Mengacu pada analisa dan pendapat diatas maka diinterpretasikan sumber belajar dan minat belajar yang tinggi dapat meningkatkan prestasi belajar karena semakin banyak siswa yang mengakses internet sebagai sumber belajar”. Jadi tidak dapat dipungkiri adanya pengaruh media internet terhadap minat belajar siswa, sangat berpengaruh pada pembelajaran. Dengan minat belajar yang tinggi akan meningkatkan kreativitas belajar karena informasi yang didapat dari media internet.

2.1.5 Pengaruh Media Intesrnet Terhadap Kreativitas Belajar

Dalam jurnal Kurnia(http://www.academia.edu/3831828/PENGARUH_INTERNET_TERHADAP_KREATIVITAS.pdf) diakses(2019) ”pengaruh media internet terhadap kreativitas belajar telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran”. Media internet sangat membantu siswa dalam mengakses berbagai informasi dengan mudah dan cepat, siswa yang memiliki kreativitas belajar yang tinggi akan mencari hal yang ia sukai di internet yang kemudian dapat dikembangkan sesuai imajinasinya atau kreativitasnya misalnya dengan meng-upload karya-karya kreatif pada situs

tertentu. Dalam hal ini orangtua harus selalu mengawasi dan mengarahkan anak-anaknya dalam mengembangkan kreativitasnya agar tidak salah menggunakan media internet. Pendampingan orang tua dalam menggunakan media internet dalam hal pembelajaran sangat perlu mengingat media internet menyajikan data yang sangat luas hampir tidak ada batasan. Bahkan tidak hanya konten positif atau pembelajaran tetapi juga terdapat konten negative dengan segala kerugian yang ada didalamnya. Tindakan penyalahgunaan media internet dapat ditekan dengan pendampingan dan arahan dari orang tua maupun guru.

2.2 Penelitian yang Relevan

Riyanto (2012) melakukan penelitian yang berjudul pengaruh pemanfaatan internet dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas X Elektronika Industri di SMK Muda Patria Kalasan. Penelitian ini merupakan penelitian *Ex-post Facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMK Muda patria kalasan yang berjumlah 44 siswa. Data diambil menggunakan metode angket dan dokumentasi. Validitas instrumen angket dilakukan dengan analisis butir menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Pengujian hipotesis dengan analisis korelasi *Product Moment* dan analisis regresi ganda, yang sebelumnya dilakukan uji persyaratan analisis meliputi uji normalitas, linieritas dan multikolinieritas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pemanfaatan internet terhadap prestasi belajar siswa kelas X Elektronika Industri di SMK Muda Patria Kalasan sebesar 66,20% yang dilihat

dari nilai thitung = 9,074 ($>$ ttabel = 2,017) pada signifikansi 5%, (2) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap prestasi belajar pada siswa kelas X Elektronika Industri di SMK Muda Patria Kalasan sebesar 52,70% yang dilihat dari nilai thitung = 6,84 ($>$ ttabel = 2,017) pada signifikansi 5%, dan (3) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pemanfaatan internet dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas X Elektronika Industri di SMK Muda Patria Kalasan sebesar 75,60% yang dilihat dari nilai Fhitung = 63,491 ($>$ Ftabel = 3,220) pada signifikansi 5%.

Yuni Suharti Simatupang (2017) melakukan penelitian yang berjudul hubungan penggunaan media berbasis internet terhadap minat belajar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta sebanyak 324 siswa dengan jumlah sampel 172 siswa pengambilan sampel dilakukan secara acak (*Proportinonate Strataified Random Sampling*). Ukuran sampel ditentukan dengan menggunakan taraf kesalahan 5%. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan dokumentasi. Analisis instrumen meliputi analisis validitas dan reliabilitas yang diuji cobakan kepada 30 siswa sisiwa yaitu kelas XI IIS 1. Hasil uji validitas dari 20 angket untuk variabel bebas terdapat 3 angket yang tidak valid dan dari 20 angket untuk variabel terikat 4 angket yang tidak valid, sedangkan untuk hasil uji reliabilitas untuk variabel bebas yaitu 0,865 dan variabel terikat yaitu 0,863. Analisis data meliputi analisis deskriptif dan analisis korelasi *Product Moment*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penggunaan media berbasis internet siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta berada pada tingkat

kategori skor 58-60 dan termasuk kriteria cukup baik. (2) Minat belajar Ismuba kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta berada pada tingkat kategori skor 52-54 termasuk kriteria cukup baik. (3) ada hubungan signifikansi antara penggunaan media berbasis internet terhadap minat belajar Ismuba siswa, semakin tinggi penggunaan internet maka semakin tinggi pula minat belajar. Hal iniditunjukkan koefisien sebesar 0,552 dan berada pada kategori sedang. Maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Angka sig. (2-tailed) $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak sehingga dikatakan bahwa hubungan kedua variabel tersebut signifikan antara penggunaan media berbasis internet terhadap minat belajar Ismuba siswa.

2.3 Kerangka Berpikir

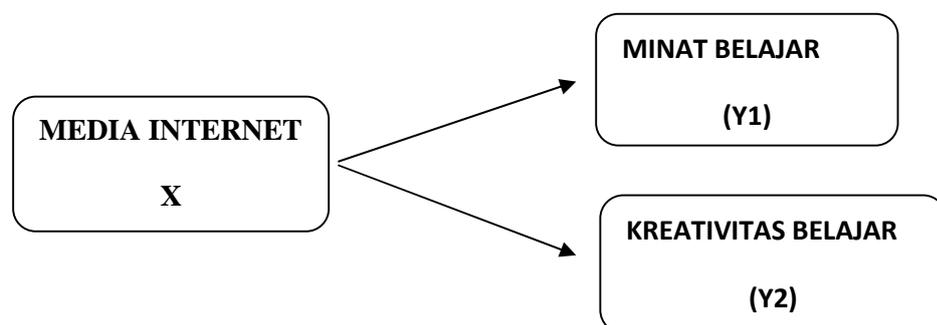
Media internet merupakan media yang dapat dipergunakan oleh guru-guru dan siswa dalam mendukung dan menunjang proses belajar mengajar disekolah. Bagi siswa internet merupakan sumber ilmu dan gudang ilmu yang tidak terbatas dan sebagai tambahan sarana pembelajaran lain dan pengetahuan mereka yang berkaitan dengan materi tertentu, dunia pendidikan maupun informasi terbaru lainnya. Bagi guru internet dapat membantu dalam menambah dan meningkatkan pengetahuan, mendapatkan informasi dengan cepat, dapat mengumpulkan bahan ajar dari berbagai sumber serta dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Internet dalam bidang pendidikan memberikan kontribusi yang besar terhadap kemajuan pendidikan khususnya di Indonesia. Dengan adanya internet

maka dapat meningkatkan mutu kualitas bangsa, khususnya siswa. Dengan adanya internet maka diharapkan akan memberikan pengaruh yang positif terhadap minat dan kreativitas belajar siswa. Hal ini disebabkan disebabkan oleh adanya internet yang dapat memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas-tugas dan mencari berbagai informasi dan pengetahuan dengan mengakses internet. Didalam internet terdapat situs-situs pendidikan yang akan menambah wawasan dan tidak akan ketinggalan dengan kemajuan zaman, yang akan berimbas pada peningkatan nilai prestasi siswa tersebut.

Namun selain dari manfaat, internet juga memiliki dampak negatif bagi generasi penerus yang membuka internet. Apakah internet itu memberikan manfaat untuk siswa atau dampak negatif, tergantung pada diri siswa itu sendiri. Apabila internet digunakan untuk meningkatkan prestasi, maka akan memberikan banyak manfaat namun apabila digunakan untuk sesuatu yang negatif maka akan memberikan dampak yang negatif pula.

Adapun bagan kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan kesimpulan sementara yang masih perlu diuji kebenarannya. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Ada Pengaruh Positif Media Internet Terhadap Minat Belajar siswa kelas X di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019.
2. Ada Pengaruh Positif Media Internet Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan yang beralamat di Jl. Pendidikan Pasar XII Desa Bandar Klippa pada Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi Penelitian

Menurut Arikunto (2017;173), “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi”. Sesuai dengan judul penelitian ini maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X semester genap.

**Tabel 3.1 Populasi Kelas X SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan
Tahun Ajaran 2018/2019**

No	Kelas	JumlahSiswa (orang)
1.	X IPA 1	36
2.	X IPA 2	36
3.	X IPA 3	36
4.	X IPA 4	36
5.	X IPA 5	36
	Jumlah	180

(Sumber: Catatan Administrasi Tata Usaha (TU) SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan)

3.2.2 Sampel Penelitian

Menurut Arikunto (2017; 174), “sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diteliti. Jika kita hanya ingin meneliti sebagian populasi, maka penelitian itu disebut penelitian sampel”. Sampel yang diambil adalah Siswa kelas X Semester Genap. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah Simple Random Sampling (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2017:82). Menurut Margono(2007;123) dalam Jurnal Ramanda Saputra diakses (2019) <https://digilib.unila.ac.id> pada judul Penggunaan Afiks pada karangan Eksposisi siswa kelas X SMA Negeri 1 Way Jepara T.A 2013/2014, menyatakan bahwa “penetapan besar kecilnya sampel tidaklah ada sesuatu ketetapan yang mutlak, artinya tidak ada sesuatu ketentuan berapa persen suatu sampel harus diambil”. Oleh karena itu penulis mengambil sampel sebanyak 50% dari jumlah populasi sehingga jumlah sampelnya adalah $50\% \times 180 = 90$ siswa.

**Tabel 3.2 Sampel Kelas X SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan
Tahun Ajaran 2018/2019**

No	Kelas	Jumlah Siswa (orang)	Persentase	Sampel
1.	X IPA 1	36	50%	18
2.	X IPA 2	36	50%	18
3.	X IPA 3	36	50%	18
4.	X IPA 4	36	50%	18
5.	X IPA 5	36	50%	18
	Jumlah	180		90

(Sumber: Catatan Administrasi Tata Usaha (TU) SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan)

3.3 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

3.3.1 Variabel Penelitian

Variabel adalah konsep yang mempunyai varians nilai. Variabel juga dapat diartikan sebagai pengelompokan yang logis dari dua atribut atau lebih. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tiga variable yakni satu variable bebas dan dua variable terikat yaitu:

1. Variable bebas (*Independent Variable*) (X_1) yaitu media internet.
2. Variable terikat (*Independent Variabel*) (Y_1) yaitu minat belajar.
3. Variable terikat (*Independent Variabel*) (Y_2) yaitu kreativitas belajar.

3.3.2 Definisi Operasional

- a. Media Internet (X_1) diartikan jaringan komputer luas yang menghubungkan seluruh jaringan yang ada di dunia ini sebagai pusat informasi, media komunikasi, dan media pembelajaran yang sangat berharga bagi dunia pendidikan.
- b. Minat Belajar (Y_1) adalah kecenderungan hati yang tinggi untuk melakukan suatu aktivitas, khususnya aktivitas belajar yang dilakukan dengan kesadaran, kemauan, perhatian dan rasa senang untuk mendapatkan informasi, pengetahuan atau pengalaman untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.
- c. Kreativitas Belajar (Y_2) adalah kemampuan siswa yang terbuka terhadap pengalaman baru, tertarik kepada kegiatan-kegiatan kreatif, tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah, tekun dan tidak mudah bosan dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan informasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Peneliti mengadakan observasi langsung ke lapangan dengan cara mengunjungi atau melaksanakan pengamatan langsung ke tempat penelitian yakni SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan.

2. Dokumentasi

Pada teknik ini, penulis memperoleh informasi berupa data sekunder yang tersedia di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan. Adapun bentuk dari data sekunder ini berupa daftar nama-nama kelas X siswa SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan

3. Angket

Angket merupakan suatu alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Angket dalam penelitian ini terdiri dari daftar butir-butir pertanyaan yang dibagikan kepada responden dan dipergunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan variabel media internet, minat belajar dan kreativitas belajar. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup atau disebut juga closefrom questioner yaitu kuisisioner yang disusun dengan menyediakan pilihan jawaban yang lengkap, sehingga pengisi atau responden hanya memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada kolom yang telah disediakan.

Untuk variabel Media Internet (X), Minat Belajar (Y_1), dan Kreativitas Belajar (Y_2) menggunakan penskoran dengan kategori sebagai berikut:

1. Selalu : Nilainya 4
2. Sering : Nilainya 3
3. Kadang-kadang : Nilainya 2
4. Tidak Pernah : Nilainya 1

Tabel 3.3 Lay Out Angket

No.	Aspek	Indikator	No.Item
1.	Media Internet (X)	<ul style="list-style-type: none"> - Internet alat Komunikasi - Internet sumber belajar - Internet sebagai media belajar 	1,2,3 4,5,6,7 8,9,10
2.	Minat Belajar (Y ₁)	<ul style="list-style-type: none"> - Kesadaran - Kemauan - Perhatian - Perasaan senang 	1 2,4,6 5,7,8,9 3,10
3.	Kreativitas Belajar (Y ₂)	<ul style="list-style-type: none"> - Terbuka terhadap pengalaman baru - Tertarik kepada kegiatan-kegiatan kreatif - Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah - Tekun dan tidak mudah bosan 	1,2,3 4,5 6,7 8,9,10

3.5 Uji Instrumen Penelitian

3.5.1 Uji Validitas Angket

Menurut Arikunto (2017: 211), “validitas adalah suatu yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat”.

Rumus untuk mencari validitas pada angket adalah :

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

Dimana :

r_{xy} = Koefisien korelasi product moment

X = Variabel bebas

Y = Variabel terikat

$\sum X$ = Jumlah skor dalam distribusi X

$\sum Y$ = Jumlah skor dalam distribusi Y

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat dalam skor distribusi X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat dalam skor distribusi Y

n = banyak sampel

Dengan kriteria instrumen dikatakan valid $r_{hitung} > r_{tabel}$ untuk setiap butir pertanyaan yang diajukan kepada responden. Tetapi apabila r_{hitung} validitas instrumen lebih kecil dari r_{tabel} maka hasilnya tidak valid.

3.5.2 Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2017; 221) “reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”. Uji ini digunakan untuk mendapatkan ketepatan alat pengumpul data (instrumen) yang digunakan. Untuk mencari reliabilitas suatu angket, dapat dicari dengan rumus alpha sebagai berikut:

Rumus Alpha :

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sigma^2_b}{\sigma^2_t} \right)$$

Dimana :

k = Banyaknya butir/ jumlah item pertanyaan

r_{11} = Reliabilitas instrumen

σ^2b = Jumlah varians butir

σ^2t = Varian Total

Dengan *kriteria apabila $r_{11} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05*

maka data tersebut dapat dikatakan reliabel dan apabila $r_{11} < r_{tabel}$ maka data tersebut tidak reliabel.

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Uji Normalitas

Uji dilakukan untuk menunjukkan simetris tidaknya distribusi data. Uji normalitas akan dideteksi melalui analisa gratis yang dihasilkan melalui perhitungan regresi dengan aplikasi SPSS. Uji normalitas menguji apakah sebuah model regresi, variable bebas dan variable terikat, atau keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah distribusi data normal atau mendekati normal.

Menurut Arikunto (2017: 357) bahwa apabila dari penelitian sudah terkumpul data lengkap, maka untuk penguji normalitas dilalui langka-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat tabel distribusi frekuensi.
- b. Menentukan batas nyata tiap-tiap interval.
- c. Mencari frekuensi kumulatif dan frekuensi kumulatif relative (dalam persen)
- d. Dalam skala sumbu mendatar dan sumbu menegak, emnggambarkan grafik dengan data yang ada, pada kertas probabilitas.

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam model telah berdistribusi normal atau tidak. Alat uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan uji Kolmogrov-Smirnov test. Data dinyatakan normal apabila nilai Kolmogrov-Smirnov dengan level asymp.sig (2-tailed) > level signifikan t (5%).

3.6.2 Uji Homogenitas

Pengujian Homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel x dan y bersifat homogen atau tidak.

Langkah-langkah untuk menghitung uji homogenitas:

- 1) Mencari Standar deviasi variabel x dan y, dengan rumus:

$$S_x^2 = \frac{\overline{n x^2 - (\sum x)^2}}{n(n-1)} \text{ dan } S_y^2 = \frac{\overline{n y^2 - (\sum y)^2}}{n}$$

- 2) Mencari F hitung dari varians x dan y, dengan rumus:

$$F = \frac{S_{\text{besar}}}{S_{\text{kecil}}}$$

- 3) Membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} pada tabel distribusi F:

Dengan kriteria sebagai berikut:

Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ berarti data tersebut homogen

Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ berarti data tersebut tidak homogen

3.6.3 Uji Regresi Linier Sederhana

Sugiyono (2017:188) menyatakan bahwa “analisis linier sederhana digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat”. Jadi penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media internet terhadap minat belajar dan kreativitas belajar siswa. Hal ini diketahui melalui rumus:

$$Y_1 = a + bx, \text{ dimana}$$

$$a = \frac{n \sum y_1 - \sum x (\sum x y_1)}{n \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{n \sum y_1 - \sum x (\sum y_1)}{n \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

$$Y_2 = a + bx, \text{ dimana}$$

$$a = \frac{n \sum y_2 - \sum x (\sum x y_2)}{n \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{n \sum y_2 - \sum x (\sum y_2)}{n \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

Keterangan :

Y = nilai variabel terikat

X = nilai variabel bebas

a= nilai konstanta harga y

b= nilai pembeda

3.7 Pengujian Hipotesis Penelitian

3.7.1 Uji t (parsial)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh pemanfaatan internet terhadap prestasi belajar. Hipotesis penelitian diuji dengan menggunakan uji t . Berikut rumus yang disajikan berdasarkan uji t:

$$t_{hitung} = \frac{\sqrt{(n-2)}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dimana

t = Nilai t_{hitung}

r = Koefesien korelasi hasil

n = jumlah responden

Dengan kriteria sebagai berikut :

Bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05 maka H_a diterima

Bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05 maka H_a ditolak