

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Keefektifan

Keefektifan berasal dari kata dasar efektif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata efektif mempunyai arti mempunyai efek, pengaruh atau akibat. Maka keefektifan bisa diartikan seberapa tingkat besar keberhasilan yang dapat diraih atau dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Menurut Hani Handoko (2003:7) efektivitas merupakan kemampuan untuk memilih tujuan yang tepat atau peralatan yang tepat untuk pencapaian tujuan yang telah ditetapkan.

Secara ideal pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran yang efektif. Pembelajaran dikatakan efektif kalau usaha tersebut mencapai tujuan. Keefektifan merupakan ukuran tercapainya suatu tujuan. Keefektifan sebagai tingkat kesesuaian antara tujuan yang dicapai dengan rencana yang ditetapkan. Hal ini dapat diketahui dengan cara membandingkan antarkondisi yang dicapai dengan apa yang diharapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keefektifan adalah suatu ukuran hasil usaha seseorang dalam menyelesaikan pekerjaan dengan tepat guna sehingga mencapai tujuan maksimal.

Keefektifan dari penggunaan media internet ini dalam pembelajaran ekonomi dapat dilihat dari tingkat motivasi dan prestasi belajar ekonomi. Jika tingkat motivasi dan prestasi ekonomi yang menggunakan media internet lebih tinggi dari yang tidak menggunakan media internet, maka media internet dikatakan efektif.

2. Hakekat Pembelajaran Ekonomi

Pembelajaran adalah proses pencarian ilmu pengetahuan secara aktif atau perumusan ilmu, bukan proses pengungkapan ilmu semata (Munir, 2008:152). Peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui proses pembelajaran pribadi yang dilaluinya. Pembelajaran pada dasarnya meliputi tentang pertanyaan-pertanyaan apa, siapa, bagaimana, mengapa dan seberapa baik/seberapa jauh. Pertanyaan apa berkaitan dengan materi pembelajaran yang diajarkan oleh pengajar dan yang diterima oleh peserta didik. Pertanyaan siapa berkaitan dengan pelaku yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran, yaitu pengajar dan peserta didik. Pertanyaan bagaimana berkaitan dengan strategi, metode, cara atau kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Pertanyaan mengapa berkaitan dengan alasan dilakukan kegiatan mengenai pembelajaran. Sedangkan pertanyaan seberapa baik atau seberapa jauh berkaitan dengan penilaian kegiatan pembelajaran. Sejauh mana pengajar merencanakan dan melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran yang baik, dan juga seberapa jauh peserta didik belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan.

Setiap bidang studi memiliki tujuan masing-masing yang sangat ditentukan oleh karakteristik dari masing-masing bidang studi tersebut. Ekonomi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang bervariasi dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi dan distribusi.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) materi mata pelajaran ekonomi mencakup perilaku ekonomi dan kesejahteraan yang berkaitan dengan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan kehidupan terdekat hingga lingkungan terjauh, meliputi aspek perekonomian, ketergantungan, spesialisasi dan pembagian kerja, perkoperasian, kewirausahaan dan akuntansi dan manajemen

Mata pelajaran Ekonomi menurut Neti Budiwati (2011: 6) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan :

- a. Memahami sejumlah konsep ekonomi untuk mengaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi di lingkungan individu, rumah tangga dan masyarakat.
- b. Menampilkan sikap ingin tahu terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi.
- c. Membentuk sikap bijak, rasional dan bertanggungjawab dengan memiliki pengetahuan dan ketrampilan ilmu ekonomi, manajemen dan akuntansi yang bermanfaat bagi diri sendiri, rumah tangga, masyarakat dan negara.
- d. Membuat keputusan yang bertanggungjawab mengenai nilai-nilai sosial ekonomi dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional.

Neti Budiwati (2011: 2) juga mengemukakan bahwa di dalam pembelajaran ekonomi terdapat beberapa prinsip, antara lain:

- a. Prinsip relevansi, yaitu adanya keterkaitan antara apa yang dipelajari di kelas dengan apa yang di sekolah dan yang terjadi di masyarakat.
- b. Prinsip harmonisasi, materi yang dikembangkan berdasarkan sintesis antara kebutuhan lapangan dan prinsip pendidikan yang diyakini sesuai dengan tujuan pendidikan dan prinsip pendidikan Indonesia.
- c. Prinsip interaksi, keterkaitan materi yang digunakan untuk mengembangkan wawasan, pemahaman, sikap dan kemampuan profesional dalam bidang ekonomi antara kebutuhan lapangan dengan pandangan teoritik bersifat interaktif.
- d. Prinsip evaluatif, evaluasi hasil belajar didasarkan pada kegiatan dan keberhasilan guru ekonomi menguasai langkah-langkah dalam pembelajaran ekonomi.
- e. Prinsip sistematis, materi pembelajaran diorganisasikan secara struktur, dimulai dari apersepsi, *pretest*, penyampaian materi pokok sampai dengan kesimpulan dan evaluasi.
- f. Prinsip proporsionalitas, adanya keterkaitan yang erat dan proporsional antara pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang berkaitan dengan dimensi-dimensi yang dituntut untuk dikembangkan dan dicapai dalam pembelajaran ekonomi.

Luasnya ilmu ekonomi dan terbatasnya waktu yang tersedia membuat standar kompetensi dan kompetensi dasar pada pembelajaran ekonomi di SMA khususnya dibatasi dan difokuskan kepada fenomena empirik ekonomi yang ada di sekitar peserta didik, sehingga peserta didik dapat merekam peristiwa ekonomi yang terjadi di sekitar lingkungannya dan mengambil manfaat untuk kehidupan yang lebih baik.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Geanlach dan Ely (Azhar Arsyad, 2006:3) menyatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap”. Dalam pengetahuan ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photographis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Dalam dunia pendidikan, media sering kali diartikan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Pada tahun 1970 Gagne (Sadiman, 2006:6) menyatakan bahwa:

media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan Briggs pada tahun yang sama berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Association of Education and Communication Technology (AECT) menyatakan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Menurut *National Education Association* (NEA) media adalah bentuk komunikasi tercetak maupun

audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dilihat, didengar, dan dibaca.

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

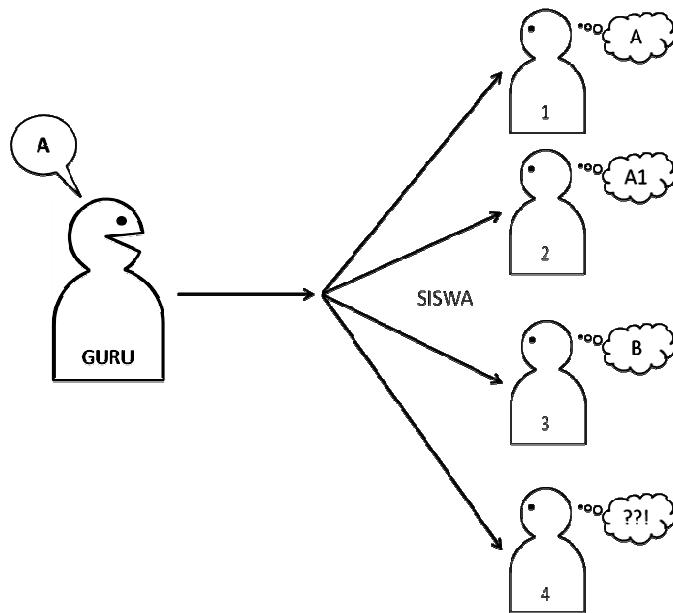
b. Pembelajaran dengan Media

Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi, yaitu terjadinya penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, penerima pesan, maupun salurannya merupakan komponen proses komunikasi. Dalam pembelajaran, pesan yang dikomunikasikan adalah materi dan didikan yang ada dalam kurikulum, sumber belajarnya bisa guru, siswa sendiri, orang lain ataupun penulis buku, salurannya adalah media pembelajaran, dan penerima pesan adalah siswa atau pun guru.

Pesan yang berupa materi dan didikkan dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal maupun visual. Proses penuangan pesan ke dalam simbol-simbol komunikasi ini disebut *encoding*. Kemudian penerima pesan (bisa siswa, peserta latihan maupun guru) menafsirkan simbol-simbol komunikasi tersebut

sehingga diperoleh pesan. Proses penafsiran simbol-simbol komunikasi yang mengandung pesan ini disebut *decoding*.

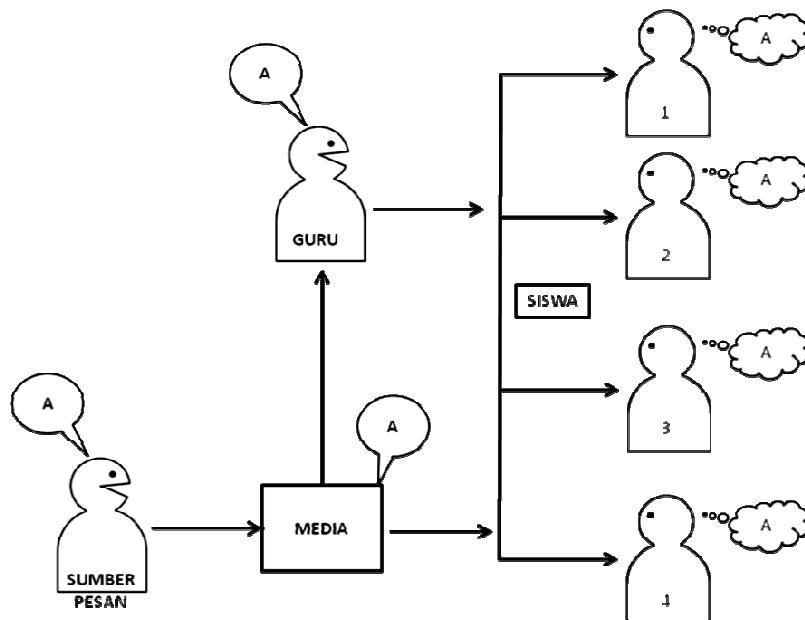
Terkadang penafsiran (*decoding*) tersebut berhasil, namun terkadang juga gagal. Penafsiran yang gagal berarti kegagalan dalam memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat, dan diamatinya. Berikut adalah gambar yang menunjukkan kegagalan proses komunikasi dalam pembelajaran:



Gambar 1. Proses Komunikasi yang Gagal

Pada Gambar 1 memperlihatkan kegagalan proses komunikasi. Guru menyampaikan pesan A, dari keempat siswa hanya siswa satu yang tepat dalam menafsirkannya, tiga di antaranya kurang tepat, sedang dan lainnya salah sama sekali.

Terdapat beberapa faktor yang dapat menghambat komunikasi, yaitu hambatan psikologis (seperti minat, sikap, pendapat, kepercayaan, intelegensi, pengetahuan), hambatan fisik (seperti sakit, kelelahan, keterbatasan daya indera dan cacat tubuh), hambatan kultural (seperti perbedaan adat-istiadat, norma sosial, kepercayaan) dan hambatan lingkungan yang ditimbulkan oleh situasi dan kondisi sekitar. Untuk menghadapi hambatan-hambatan itu maka diperlukan media pembelajaran sebagai alat bantu maupun salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan dalam pembelajaran. Berikut adalah gambar yang menunjukkan proses komunikasi pembelajaran yang berhasil dengan bantuan media.



Gambar 2. Proses Komunikasi yang Berhasil

Pada Gambar 2 memperlihatkan proses komunikasi yang berhasil berkat ikut sertanya media dalam proses belajar mengajar. Pesan A yang disampaikan oleh guru maupun media dan sumber pesan ditafsirkan sebagai A pula oleh para siswa. Guru dan media bekerja sama, bahu-membahu dalam menyajikan pesan.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Azhar Arsyad, 2006:15).

Menurut Levie dan Lentz (Azhar Arsyad, 2006:16-17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual.

- 1) Fungsi *atenzi* yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi *afektif* yaitu menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi *kognitif* yaitu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi *kompensatoris* yaitu mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (Azhar Arsyad, 2006:19) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar

jumlahnya, yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi dan memberi instruksi.

Selain memiliki fungsi, media pembelajaran juga mempunyai beberapa manfaat. Dale (Azhar Arsyad, 2006:23) mengemukakan bahwa manfaat media sebagai berikut:

- 1) meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas,
- 2) membuat perubahan signifikan tingkah laku siswa,
- 3) menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa,
- 4) membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa,
- 5) membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa,
- 6) mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar,
- 7) memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari,
- 8) melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu koonsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan,
- 9) memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat,
- 10) meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (Azhar Arsyad, 2006:23) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,

- 2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran,
- 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran,
- 4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Secara umum media pembelajaran memiliki kegunaan sebagai berikut (Sadiman, 2006:17):

- 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal,
- 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misal objek yang terlalu besar dapat diganti dengan realita, gambar, presentasi, dan sebagainya, konsep yang terlalu luas maupun peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan melalui film, video, foto atau film bingkai,
- 3) mengatasi sikap pasif siswa dengan meningkatkan kegairahan belajar, memungkin siswa berinteraksi lebih langsung dengan lingkungan dan kenyatan, serta memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan kemampuan dan minatnya,
- 4) memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.

Jadi dari beberapa fungsi dan manfaat media di atas, secara garis besar media berfungsi sebagai alat mempermudah dan membantu siswa dalam memahami pengetahuan, selain itu media juga dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya. Media dalam proses pembelajaran mempunyai manfaat antara lain:

- 1) Media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat memperjelas informasi dan makna materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dipahami oleh siswa dan dapat memperlancar proses belajar dan juga meningkatkan hasil belajar.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi batas ruang dan waktu.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatannya di kelas atas dasar pertimbangan antara lain merasa sudah akrab dengan media itu misalnya papan tulis atau proyektor transparansi, merasa bahwa media yang dipilih dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya sendiri misalnya diagram pada *flip chart*, atau media yang dipilih dapat menarik minat dan perhatian siswa, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi.

Pada tingkat yang menyeluruh dan umum pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut (Azhar Arsyad, 2006:69):

1. hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia (waktu mengajar dan pengembangan materi dan media), sumber-sumber yang tersedia (manusia dan material),
2. persyaratan isi, tugas dan jenis pembelajaran,
3. hambatan dari sisi siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer,
4. pertimbangan lain adalah tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru dan pelajar) dan keefektifan biaya,
5. pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan pula:
 - a) kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (audio, visual atau audio-visual),
 - b) kemampuan mengakomodasikan respons siswa yang tepat (tertulis, audia atau kegiatan fisik),
 - c) kemampuan mengakomodasikan umpan balik,
 - d) pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus dan untuk latihan dan tes,
6. media sekunder harus mendapat perhatian karena pembelajaran yang berhasil menggunakan media yang beragam.

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media (Azhar Arsyad, 2006:75), antara lain:

- 1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai,
- 2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi,
- 3) praktis, luwes dan bertahan,
- 4) guru terampil dalam menggunakannya,
- 5) pengelompokan sasaran, karena media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan,
- 6) mutu teknis, artinya dalam pengembangan media harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Jadi agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka yang harus diperhatikan antara lain:

- 1) Media yang digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan.
- 2) Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- 3) Media harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa.
- 4) Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien.
- 5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

4. Internet

a. Pengertian Internet

Interconnected network atau lebih populer dengan internet adalah sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia. Setiap komputer dan jaringan terhubung secara langsung maupun tidak langsung ke beberapa jalur utama yang disebut internet *backbone* dan dibedakan satu dengan yang lain menggunakan *unique name* atau alamat IP 32 bit (Melwin Syafrizal, 2005:195). Internet merupakan media komunikasi yang modern.

Internet menurut Aji Supriyanto (2005:336) adalah sebuah jaringan komputer global, yang terdiri dari jutaan komputer yang saling

terhubung dengan menggunakan protokol yang sama berbagi informasi secara bersama. Internet merupakan kumpulan atau penggabungan jaringan komputer lokal atau LAN yang menjadi jaringan komputer global atau WAN. Jaringan-jaringan tersebut saling berhubungan atau berkomunikasi satu sama lain dengan berbasiskan protokol IP (*Internet Protocol*) dan TCP (*Transmission Control Protocol*) atau UDP (*User Datagram Protocol*), sehingga setiap pengguna pada setiap jaringan dapat mengakses semua layanan yang disediakan oleh setiap jaringan. Dengan menggunakan protokol tersebut arsitektur jaringan komputer yang berbeda akan dapat saling mengenali dan bisa berkomunikasi.

Internet menghubungkan jutaan manusia di seluruh dunia. Dari internet dapat menjelajahi seluruh *cyberspace*, berkelana dari satu komputer ke komputer yang lain, dari satu benua ke benua yang lain. Internet merupakan sebuah jaringan komunikasi dan informasi global (Donny dkk, 2009:1). Banyak manfaat yang dapat diperoleh seperti berkorespondensi dengan rekan, relasi, sahabat dan handai taulan di seluruh penjuru Indonesia bahkan dunia dengan mudah, murah dan cepat.

Jadi internet adalah rangkaian komputer yang terhubung ke beberapa jaringan lain. Ketika komputer terhubung secara global dengan menggunakan TCP/IP sebagai protokol pertukaran paket data, maka rangkaian jaringan komputer yang besar ini dinamakan internet.

Cara menghubungkan rangkaian komputer dengan kaidah ini dinamakan *internetworking*.

b. Perkembangan Internet

Peluncuran WWW (*World Wide Web*) pada tahun 1990-an membuka babak baru dalam perkembangan internet yang sudah ada sejak 1950-an. Tulang punggung utama internet berpindah dari DARPA dan badan penelitian ke perusahaan swasta di Amerika Serikat yang hanya digunakan sebagai transaksi bisnis dan komersil. Saat ini potensi internet menjadi semakin jelas, digunakan untuk mengakses berbagai informasi, internet juga digunakan sebagai alat pembayaran, perdagangan, pemasaran dan pendidikan. Untuk dapat menggunakan, perlu diketahui URL (*Uniform Resource Locator*).

Setelah menggunakan WWW, internet berkembang pesat menjadi museum maya, perpustakaan maya dan pasar raya informasi maya yang paling besar di dunia. Faktor utama daya tarik internet adalah dari sisi kemampuan internet dalam mengakses informasi teks, audio, gambar, perkiraan, ilustrasi dan yang lain dari 320 juta web di internet dengan lebih mudah dan cepat dibandingkan dengan media komunikasi/informasi yang lain. Salah satu cara untuk mencari informasi di internet ialah dengan menggunakan mesin pencarian (*search mesines*) seperti *AltaVista*, *Excite*, *HotBot*, *Infoseek*, *Lycos*, *Open Text*, *MetaCrawler* dan *Yahoo*. Dari segi teknikal, fungsi mesin pencarian meliputi (Munir, 2008:187-188):

- 1) indeks informasi baru sebagai suatu proses peng-update-an informasi,
- 2) menstor halaman web yang sudah diindeks, dan
- 3) memberikan informasi dalam setiap halaman web sehingga mudah dicapai.

c. Fungsi Layanan Internet

Internet berkembang sangat pesat karena berbagai macam fasilitas yang ada di dalamnya dan memiliki beberapa fungsi. Beberapa fungsi layanan internet (Aji Supriyanto, 2005:337), yaitu:

- 1) Sebagai media melakukan transfer file

Maksudnya adalah untuk melakukan akses pada server lain yang jaraknya jauh. Komputer-komputer akan dapat mengirim atau menerima (*download*) file atau data melalui jaringan internet. Fasilitas ini dapat digunakan untuk mengambil atau menyimpan arsip file secara elektronik.

- 2) Sebagai sarana mengirim surat (*e-mail*)

E-mail dapat dikirim atau diterima melalui jaringan internet. Dibanding dengan sarana surat konvensional, *e-mail* memiliki banyak kelebihan di antaranya adalah *e-mail* lebih cepat sampai tujuan, lebih aman, fleksibel (pesan dapat dibuka kapan aja, dimana pun berada dan mudah dimodifikasi untuk dikirim kembali), sederhana dan format lengkap dapat berupa teks, gambar/grafik, video bahkan suara dengan menggunakan tempat yang lebih sederhana.

3) Sebagai pusat pembelajaran dan pendidikan

Internet sangat kaya akan informasi tentang ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi lainnya, sehingga internet dikenal sebagai perpustakaan digital. Segala sumber ilmu tersedia di internet baik itu gratis maupun yang dikenai biaya. Apabila ingin mendapatkan buku, majalah atau jurnal dengan terbitan baru maka akan bisa didapat di internet. Internet juga bisa digunakan sebagai tempat pendidikan jarak jauh. Beberapa universitas sudah menerapkan sistem pendidikan melalui internet, dimana mahasiswa bisa melakukan komunikasi dengan dosen melalui *e-mail* dan dapat menerima dan mengirim bahan kuliah dan tugas melalui internet pula.

4) Sebagai sarana untuk penjualan atau pemasaran

Banyak penyedia jasa informasi di internet yang bersifat komersial, dimana situs yang dibangun adalah untuk tujuan bisnis. Salah satunya adalah untuk sarana promosi atau pemasaran produk. Bahkan bisa melakukan penjualan suatu produk secara *on-line*, bentuk seperti ini lebih dikenal *e-commerce*. Iklan-iklan yang dipasang dalam internet juga terasa lebih menarik karena dipenuhi dengan animasi yang menarik simpati konsumen.

5) Melakukan *mailing list*, *newsgroup* dan konferensi

Mailing List dan *Newsgroup* digunakan untuk melakukan diskusi online dalam sebuah forum tertentu untuk membahas permasalahan tertentu bagi *netter* (pengguna internet) yang memiliki masalah dan

topik yang sama. Sedangkan konferensi digunakan apabila ingin melakukan komunikasi langsung dengan orang lain yang jaraknya jauh misalnya antarnegara.

6) *Chatting*

Chatting adalah sarana internet yang digunakan untuk komunikasi langsung dengan melalui tulisan atau kata-kata.

7) Mesin pencari (*search engine*)

Merupakan fasilitas yang disediakan oleh situs tertentu untuk mempermudah pencarian atau pelacakan informasi yang dibutuhkan secara cepat.

8) Untuk mengirim SMS ke telepon seluler

Internet juga menyediakan fasilitas mengirim SMS (*Short Message Service*) ke telepon seluler sesuai dengan nomor *handphone* yang diinginkan. Tentunya dengan memanfaatkan fasilitas ini bisa menghemat biaya SMS.

9) Sarana entertainmen dan permainan

Dengan internet bisa bermain *games* secara *on-line*, banyak fasilitas permainan yang menarik. Bisa juga melihat video, memutar lagu, mendengarkan radio atau sekedar melihat berita film.

Menurut Kenji Kitao (Munir, 2008: 196) merumuskan fungsi internet yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu:

- a. Fungsi alat komunikasi, karena dengan internet dapat berkomunikasi ke mana saja secara cepat. Komunikasi yang dimaksud dapat berupa *e-mail*, atau berdiskusi melalui *chatting* maupun *mailing list*.
- b. Fungsi akses informasi, dengan internet dapat mengakses berbagai informasi yang disajikan oleh berbagai surat kabar atau majalah tanpa harus berlangganan. Demikian juga dengan berbagai informasi lainnya, mulai dari yang paling sederhana, seperti prakiraan cuaca, kurs valuta asing sampai pada hal-hal yang berkaitan dengan perkembangan sosial, politik, ekonomi, budaya, ilmu pengetahuan dan teknologi.
- c. Fungsi pendidikan dan pembelajaran, guru dapat dengan mudah memperoleh materi pembelajaran elektronik dari internet sebagai suplemen, komplemen dan substitusi.
- d. Fungsi tambahan, dikatakan sebagai suplemen (tambahan) apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Bersifat opsional, bagi yang memanfaatkannya tentu memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.
- e. Fungsi pelengkap, dikatakan sebagai komplemen (pelengkap) apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (pengayaan) yang bersifat *enrichment* atau *remedial* bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.
- f. Fungsi pengganti, dikatakan sebagai substitusi (pengganti) apabila alternatif kegiatan pembelajaran secara konvensional tidak dapat dilaksanakan. Dengan melalui internet sebagai pengganti pembelajaran konvensional maka kegiatan pembelajaran akan tetap berlangsung.

Dengan demikian internet merupakan media yang berfungsi multi-rupa. Pada satu sisi internet dapat digunakan untuk berkomunikasi secara interpersonal dan di sisi lain pengguna bisa melakukan komunikasi dengan lebih dari satu orang atau sekelompok pengguna yang lain. Bahkan internet juga memiliki kemampuan memfasilitasi kegiatan diskusi dan kolaborasi oleh sekelompok orang.

d. Internet dalam Pembelajaran

Pemanfaatan internet sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran di sekolah tidaklah semudah yang dibayangkan, karena banyak hal yang harus dipelajari dan dilakukan dengan sungguh-sungguh sebelum menerapkannya. Sebagai media yang diharapkan akan menjadi bagian dari suatu proses belajar mengajar di sekolah. Internet harus mampu memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara guru dengan siswa sebagaimana yang dipersyaratkan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Boettcher (Udin Saefudin, 2008:18) menyatakan bahwa:

kondisi yang harus mampu didukung oleh internet tersebut terutama berkaitan dengan strategi pembelajaran yang akan dikembangkan, yang kalau dijabarkan secara sederhana diartikan untuk mengajak siswa mengadakan tugas-tugas dan membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan dalam rangka mengerjakan tugas-tugas tersebut.

Strategi pembelajaran menurut Boettcher (Udin Saefudin, 2008:18) yang meliputi pengajaran, diskusi, membaca, penugasan, presentasi dan evaluasi, secara umum keterlaksanaannya tergantung dari satu atau lebih dari tiga mode dasar dialog komunikasi sebagai berikut:

- 1) Dialog/komunikasi antara guru dengan siswa
- 2) Dialog/komunikasi antara siswa dengan sumber belajar
- 3) Dialog/komunikasi di antara siswa

Apabila ketiga aspek dapat diselenggarakan dengan komposisi yang serasi, maka diharapkan akan terjadi proses pembelajaran yang optimal.

Internet dapat digunakan dalam seting pembelajaran di sekolah karena memiliki karakteristik yang khas yaitu:

- 1) sebagai media interpersonal dan juga sebagai media massa yang memungkinkan terjadinya komunikasi *one-to-one* maupun *one-to many*,
- 2) memiliki sifat interaktif, dan
- 3) memungkinkan terjadinya komunikasi secara sinkron maupun tertunda, sehingga memungkinkan terselenggaranya ketiga jenis dialog/komunikasi yang merupakan syarat terselenggaranya suatu proses belajar mengajar.

Idealnya dalam pemanfaatan internet untuk pembelajaran di sekolah, harus tersedia sejumlah komputer yang bisa mengakses internet untuk pembelajaran di sekolah. Komputer yang tersedia bisa mengakses internet lebih baik lagi jika komputer-komputer yang tersambung ke internet tersebut diletakan di ruang khusus seperti laboratorium komputer ataupun ruangan lain yang dianggap strategis. Hal tersebut dimaksudkan untuk memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam mengakses internet.

Menurut Anne Ahira (2011) internet memberikan informasi pendidikan yang sangat banyak dan luas, hal itu tentu sangat berguna bagi para siswa dalam menunjang proses pembelajaran mereka. Internet membuat proses belajar menjadi lebih cepat, hal ini dikarenakan internet sangat mudah digunakan dan didukung oleh banyaknya mesin pencari seperti *Google* dan *Yahoo Search*, siswa tinggal mencari mesin pencari, memasukan kata kunci yang diinginkan, kemudian mereka akan mendapatkan informasi pengetahuan terkait materi yang dibutuhkan.

Tidak seperti buku atau modul, internet menyuguhkan informasi dengan cara yang lebih menarik. Misalnya penambahan gambar animasi pada artikel pendidikan dan penyajian informasi dalam bentuk lagu atau video. Hal tersebut akan membuat otak siswa tidak jemu saat belajar sehingga akan semakin banyak informasi yang dipelajari menyebabkan peningkatkan prestasi belajar siswa.

e. Dampak Penggunaan Internet

Jaringan yang menghubungkan jutaan komputer yang tersebar di seluruh dunia banyak memberikan dampak yang positif bagi pemakainya. Dampak positif tersebut antara lain (Hamzah B. Uno, 2010: 169):

- 1) Kemudahan dalam memperoleh informasi karena internet memungkinkan siapapun mengakses berita-berita terkini melalui

koran-koran elektronis seperti Media Online, Republika Online dan Kompas Cyber Media.

- 2) Internet mendukung transaksi dan operasi bisnis atau yang dikenal dengan sebutan *e-business*, melalui internet dimungkinkan untuk melakukan pembelian barang secara *online*.
- 3) Berbagai aktivitas baru dapat ditangani oleh internet seperti:
 - a) sistem pembelajaran jarak jauh (*distance learning* atau *e-learning*) yang memungkinkan kuliah secara *online* atau melakukan diskusi dalam kelas jarak jauh,
 - b) sistem telepon dengan biaya murah,
 - c) pencarian lowongan kerja, dan
 - d) transfer uang.

Internet selain memberikan manfaat juga memberikan dampak negatif yang beresiko (Donny dkk, 2009:30), seperti:

- 1) Eksplorasi atas anak dalam berbagai bentuk dan penipuan, hingga pelecehan seksual serta materi negatif lainnya.
- 2) Terpapar berbagai konten yang tidak layak (pornografi, materi SARA, hasutan berbuat negatif, iklan merokok atau minuman beralkohol atau bahkan resep membuat materi berbahaya misalnya racun, bahan peledak dan sebagainya).
- 3) Dengan semakin mudah dan semakin banyaknya file virus dan game yang bisa didownload, maka semakin tinggi pula resiko terkena serangan virus.
- 4) Tanpa disadari, beberapa aktifitas download berbagai materi dari internet merupakan pencurian hak atas kekayaan intelektual (hak cipta).

Jadi dampak negatif yang diakibatkan internet antara lain kemudahan orang untuk menjiplak karya orang lain, kejahatan penggunaan kartu kredit, perusakan sistem melalui virus dan penayangan pornografi bahkan muncul pelecehan seksual.

Dengan adanya dampat negatif yang beresiko tersebut ada beberapa usaha pencegahan (Donny dkk, 2009:31), seperti:

- 1) Orang tua memegang peranan yang besar dalam mengajarkan perilaku berinternet yang sehat kepada anak. Baik sebagai orang tua maupun anak harus mempelajari dan memahami tentang berbagai resiko yang dihadapi ketika berkomunikasi dengan orang yang tidak dikenal melalui internet.
- 2) Definisikan secara luas dan gamblang aturan penggunaan internet di rumah. Kemudian tulis dan pasang aturan tersebut di tempat yang dapat dibaca oleh semua anggota keluarga.
- 3) Tegaskan untuk tidak mendownload materi yang secara nyata merupakan materi ilegal, bajakan atau melanggar hak cipta.
- 4) Tetaplah menjalin komunikasi yang baik antara orang tua dengan anak.

Dengan demikian walaupun internet berpotensi untuk menyampaikan dampak yang positif dalam pembelajaran dan pendidikan, pengguna internet harus memiliki filter moralitas yang baik untuk menyeleksi informasi yang akan diperoleh agar dampak negatif dapat diminimalisir. Internet dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa bila digunakan secara tepat dan baik. Namun, penggunaan internet yang kurang bijaksana bisa membuat siswa lupa waktu dan tidak belajar sehingga berakibat kemerosotan prestasi belajar.

5. Sumber Belajar

a. Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar merupakan sumber informasi pelajaran. Informasi pelajaran dapat bersumber dari buku sumber, guru, masyarakat dan media pembelajaran (Oemar Hamalik, 2002:66). Buku sumber memuat tulisan tentang berbagai hal yang perlu dipelajari yang bersumber dari pengalaman dan kebudayaan masa lampau. Guru merupakan sumber utama yang dapat memberikan informasi pendidikan bagi para siswa,

yang sering kali bertambah dalam dan semakin luas sesuai dengan perkembangan kemampuan guru itu sendiri. Masyarakat adalah sumber informasi pendidikan yang sangat luas, tetapi selalu berubah dan berkembang sesuai dengan dinamikanya.

Media pembelajaran juga merupakan sumber informasi pelajaran yang dengan sengaja disusun sesuai dengan tuntutan sistem instruksional. Media tersebut terdiri atas media cetak dan noncetak. Media noncetak terdiri atas media gambar dan media elektronik yang masing-masing terdiri atas bermacam-macam media. Menurut Nasution (2003:194), “guru dibantu oleh bermacam-macam sumber belajar dalam pengajarannya”. Selain papan-tulis dan buku masih ada sumber-sumber lain seperti proyektor, film, rekaman, televisi, video tape dan komputer.

Menurut Mulyasa (2006:48) sumber belajar dirumuskan sebagai “segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman, dan ketrampilan dalam proses belajar mengajar”. Sumber belajar pada garis besarnya dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) Manusia, yaitu orang yang menyampaikan pesan secara langsung seperti guru, konselor, administrator yang diniati secara khusus dan disengaja untuk kepentingan belajar.
- 2) Bahan, yaitu sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran baik yang diniati secara khusus seperti film pendidikan, peta, grafik, buku paket dan sebagainya yang biasanya disebut media pengajaran.

- 3) Lingkungan, yaitu ruang dan tempat dimana sumber-sumber dapat berinteraksi dengan para peserta didik. Misalnya perpustakaan, ruang kelas, laboratorium, museum, kebun binatang, kebun raya, candi dan tempat ibadah.
- 4) Alat dan peralatan, yaitu sumber belajar untuk produksi dan/atau memainkan sumber-sumber lain. Alat dan peralatan untuk produksi, misalnya kamera untuk produksi foto, dan *tape recorder* untuk rekaman. Sedangkan alat dan peralatan yang digunakan untuk memainkan sumber lain, misalnya proyektor film, pesawat tv dan pesawat radio.
- 5) Aktivitas, yaitu sumber belajar yang biasanya merupakan kombinasi antara suatu teknik dengan sumber lain untuk memudahkan belajar, misalnya pengajaran berprograma merupakan kombinasi antara teknik penyajian bahan dengan buku, contoh lainnya seperti simulasi dan karya wisata.

Wina Sanjaya (2009) mengklasifikasikan beberapa sumber belajar yang bisa dimanfaatkan oleh guru, antara lain:

- 1) Manusia sumber, yaitu bahwa manusia merupakan sumber utama dalam proses pembelajaran.
- 2) Alat dan bahan pengajaran, alat adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu guru sedangkan bahan pengajaran adalah segala sesuatu yang mengandung pesan yang akan disampaikan kepada siswa.
- 3) Berbagai aktivitas dan kegiatan, adalah segala perbuatan yang sengaja dirancang oleh guru untuk menfasilitasi kegiatan belajar siswa seperti kegiatan diskusi, demonstrasi, simulasi, melakukan percobaan dan sebagainya.

- 4) Lingkungan atau *setting*, adalah segala sesuatu yang dapat memungkinkan siswa belajar. Misalnya, gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, taman dan lain-lain.

Munir (2008: 132) menyebut jenis-jenis sumber belajar yang dapat digunakan oleh pengajar maupun siswa, yaitu:

- 1) Buku kurikulum, buku kurikulum sangat penting sebagai pedoman untuk menentukan standar kompetensi, kompetensi dan materi pembelajaran.
- 2) Buku teks, digunakan sebagai sumber bahan belajar.
- 3) Sumber belajar media elektronik hasil rekayasa teknologi, dapat berupa media elektronik hasil rekayasa teknologi seperti komputer, televisi, radio, kaset dan sebagainya.
- 4) Internet, dengan jaringan kerjanya (*network*) merupakan sumber untuk mendapatkan segala macam bahan ajar yang bisa dicetak atau digandakan.
- 5) Penerbit berkala, seperti surat kabar harian atau majalah yang terbit mingguan atau bulanan banyak memberikan informasi yang berkenaan dengan bahan ajar.
- 6) Laporan hasil penelitian, biasanya diterbitkan oleh lembaga penelitian, perguruan tinggi atau para peneliti.
- 7) Jurnal, adalah penerbitan hasil penelitian dan pemikiran ilmiah.
- 8) Nara sumber (*human resources*), adalah orang-orang yang mempunyai keahlian pada suatu bidang.
- 9) Lingkungan, seperti lingkungan alam, ekonomi, sosial, seni, budaya, teknologi atau industri dapat menjadi sumber belajar pada mata pelajaran terkait dengan penjelasan topik tertentu yang memerlukan pemanfaatan lingkungan.

Dari berbagai pengertian sumber belajar di atas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

b. Kegunaan Sumber Belajar

Beberapa sumber belajar yang dimanfaatkan oleh guru khususnya dalam setting proses pembelajaran di dalam kelas memiliki kegunaan.

Kegunaan sumber belajar menurut Mulyasa (2006:49) antara lain:

- 1) Merupakan pembuka jalan dan pengembangan wawasan terhadap proses belajar mengajar yang akan ditempuh. Sumber belajar merupakan peta dasar yang perlu dijajagi secara umum agar wawasan terhadap proses pembelajaran yang akan dikembangkan dapat diperoleh lebih awal.
- 2) Merupakan pemandu secara teknis dan langkah-langkah operasional untuk menelusuri secara lebih teliti menuju pada penguasaan keilmuan secara tuntas.
- 3) Memberikan berbagai macam ilustrasi dan contoh-contoh yang berkaitan dengan aspek-aspek bidang keilmuan yang dipelajari.
- 4) Memberikan petunjuk dan gambaran kaitan bidang keilmuan yang sedang dipelajari dengan berbagai bidang keilmuan lainnya.
- 5) Menginformasikan sejumlah penemuan baru yang pernah diperoleh orang lain yang berhubungan dengan bidang keilmuan tertentu.
- 6) Menunjukkan berbagai permasalahan yang timbul yang merupakan konsekuensi logis dalam suatu bidang keilmuan yang menuntut adanya kemampuan pemecahan dari orang yang mengabdikan diri dalam bidang tersebut.

Mulyasa (2006:50) memberikan dua cara mendayagunakan sumber belajar dalam pembelajaran di sekolah, yaitu:

- 1) Membawa sumber belajar ke dalam kelas. Dari aneka ragam macam dan bentuknya sumber-sumber belajar dapat digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Hal tersebut misalnya membawa *tape recorder* ke dalam kelas dan memanggil manusia sumber.
- 2) Membawa kelas ke lapangan dimana sumber belajar berada. Adakalanya terdapat sumber belajar yang sangat penting dan menunjang tujuan belajar tetapi tidak dapat dibawa ke dalam kelas karena mengandung resiko yang cukup tinggi atau memiliki karakteristik yang tidak memungkinkan untuk dibawa ke dalam kelas. Hal tersebut misalnya museum, apabila mau menggunakan

museum sebagai sumber belajar tidak mungkin membawa museum tersebut ke dalam kelas, oleh karenanya harus mendatangi museum tersebut.

Dengan demikian kegunaan sumber belajar adalah memberikan informasi sejumlah penemuan baru dan berbagai masalah serta pemecahannya juga sebagai pengembangan wawasan. Dalam kegiatan pembelajaran, pemanfaatan sumber belajar seoptimal mungkin sangatlah penting, karena keefektifan proses pembelajaran ditentukan pula oleh kemampuan peserta didik dalam mendayagunakan sumber-sumber belajar.

6. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata Latin *move* yang berarti dorongan atau menggerakkan. Dalam psikologis, istilah motif sering dibedakan dengan istilah motivasi. Untuk lebih jelasnya apa yang dimaksud dengan motif dan motifasi, berikut ini penulis akan memberikan pengertian dari kedua istilah tersebut. Kata *motif* menunjukkan suatu dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang yang menyebabkan orang tersebut mau bertindak melakukan sesuatu. Sedangkan *motivasi* adalah “pendorongan” atau suatu usaha yang disadari untuk memengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Manusia mempunyai motivasi yang berbeda tergantung dari banyaknya faktor seperti kepribadian, ambisi, pendidikan dan usia. Menurut McDonald (Oemar Hamalik, 2002:173), “*motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions*”. Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dari pengertian tersebut mengandung tiga unsur yang saling berkaitan sebagai berikut:

- 1) Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi. Perubahan yang timbul dari perubahan di dalam sistem neurofisiologis dalam organisme manusia, misalnya adanya perubahan dalam sistem pencernaan akan menimbulkan motif lapar.
- 2) Motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan (*affective arousal*). Awalnya ketegangan psikologis, lalu merupakan suasana emosi. Suasana emosi ini menimbulkan kelakuan yang bermotif yang dapat disadari maupun tidak.
- 3) Motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Pribadi mengadakan respons yang tertuju ke arah suatu tujuan. Respons tersebut berfungsi mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energi dalam dirinya.

Menurut Vroom (Ngalim Purwanto, 2007:72) “motivasi mengacu kepada suatu proses mempengaruhi pilihan-pilihan individu terhadap bermacam-macam bentuk kegiatan yang dikehendaki”. Yang dimaksud

adalah bahwa motivasi merupakan sebuah proses yang mengubah seseorang untuk memilih berbagai bentuk aktivitas-aktivitas yang diinginkannya. Kemudian John P. Campbell, dkk (Ngalim Purwanto, 2007:72) mengemukakan bahwa “motivasi mencakup di dalamnya arah atau tujuan tingkah laku, kekuatan respons dan kegigihan tingkah laku”. Motivasi mengandung tiga komponen pokok, yaitu menggerakkan, mengarahkan dan menopang tingkah laku manusia.

- 1) *Menggerakan* berarti menimbulkan kekuatan pada individu; memimpin seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu.
- 2) *Mengarahkan* atau menyalurkan tingkah laku yaitu menyediakan suatu orientasi tujuan.
- 3) Untuk menjaga atau *menopang* tingkah laku, lingkungan sekitar harus menguatkan (*reinforce*) intensitas dan arah dorongan-dorongan dan kekuatan individu.

Menurut Oemar Hamalik (2002:174) motivasi memiliki dua komponen, yakni komponen dalam (*inner component*) ialah kebutuhan-kebutuhan yang hendak dipuaskan seperti perubahan di dalam diri seseorang, keadaan merasa tidak puas, ketegangan psikologis dan komponen luar (*outer component*) ialah tujuan yang hendak dicapai seperti apa yang diinginkan seseorang, tujuan yang menjadi arah kelakuannya.

Sedangkan menurut Djaali (2007:107) motivasi diartikan “dorongan untuk mengerjakan suatu tugas dengan sebaik-baiknya

berdasarkan standar keunggulan". Motivasi bukan sekedar dorongan untuk berbuat, tetapi mengacu kepada suatu ukuran keberhasilan berdasarkan penilaian terhadap tugas yang dikerjakan seseorang.

Dengan demikian yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

b. Macam-macam Motivasi Belajar

Dilihat dari berbagai sudut pandang, para ahli psikologi berusaha untuk menggolongkan motif-motif yang ada pada manusia atau suatu organisme ke dalam beberapa golongan menurut pendapatnya masing-masing.

1) Sartain (Ngalim Purwanto, 2007:62), membagi motif menjadi dua golongan sebagai berikut:

- a) *physiological drive* adalah dorongan-dorongan yang bersifat fisiologis/jasmaniah, seperti lapar, haus, lapar seks dan sebagainya.
- b) *social motives* adalah dorongan-dorongan yang ada hubungannya dengan manusia yang lain dalam masyarakat, seperti dorongan estetis, dorongan ingin selalu berbuat baik (etika) dan sebagainya.

2) Woodworth (Ngalim Purwanto, 2007:64), membagi motif menjadi tiga golongan.

- a) Kebutuhan-kebutuhan organis, yakni motif-motif yang berhubungan dengan kebutuhan-kebutuhan bagian dalam

dari tubuh, seperti lapar, haus, kebutuhan bergerak, beristirahat atau tidur dan sebagainya.

- b) Motif-motif yang timbul sekonyong-konyong (*emergency motives*) ialah motif-motif yang timbul jika situasi menuntut timbulnya tindakan kegiatan yang cepat dan kuat. Motif timbul bukan atas kemauan tetapi karena rangsangan dari luar, seperti motif mlarikan diri dari bahaya dan motif berusaha mengatasi suatu rintangan.
- c) Motif objektif yaitu motif yang diarahkan ke suatu objek atau tujuan tertentu di sekitarnya dan timbul karena dorongan dari dalam diri yang disadari, seperti motif menyelidiki dan menggunakan lingkungan.

Menurut sifatnya, motivasi dibedakan atas tiga macam (Nana Syaodih Sukmadinata, 2005: 63), yaitu:

- 1) Motivasi takut atau *fear motivation*, individu melakukan sesuatu perbuatan karena takut.
- 2) Motivasi insentif atau *incentive motivation*, individu melakukan sesuatu perbuatan untuk mendapatkan sesuatu insentif, misalnya honorarium, bonus, hadiah, penghargaan, piagam, tanda jasa, promosi jabatan, kenaikan pangkat dan sebagainya.
- 3) Sikap atau *attitude motivation* atau *self motivation*. Motivasi ini lebih bersifat intrinsik yaitu muncul dari diri individu.

John W Santrock (2008: 514) menjelaskan bahwa motivasi di sekolah dipengaruhi oleh perspektif kognitif. Strategi kognitif efektif untuk meningkatkan motivasi murid untuk meraih sesuatu, yaitu:

1) Motivasi Ekstrinsik dan Intrinsik

Motivasi Ekstrinsik adalah melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain yang sering dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti imbalan dan hukuman. Motivasi intrinsik adalah motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri seperti perasaan senang dan kemauan.

2) Atribusi

Teori atribusi menyatakan bahwa dalam usaha mereka memahami perilaku atau kinerjanya sendiri. Atribusi adalah sebab-sebab yang dianggap menimbulkan hasil. Strategi yang bisa digunakan untuk mengubah astribusi apabila mengalami kegagalan (a) berkonsentrasi pada tugas sehingga tidak takut gagal, (b) mengatasi kegagalan dengan meruntut kembali langkah-langkah untuk menemukan kesalahan atau menganalisis problem untuk menemukan pendekatan lain yang lebih baik dan (c) mengatribusikan kegagalan mereka pada kurangnya usaha, bukan pada kurangnya kemampuan.

3) Motivasi untuk Menguasai (*Mastery*)

Murid dengan orientasi untuk menguasai akan fokus pada tugas daripada kemampuan mereka, punya sikap positif (menikmati tantangan) dan menciptakan strategi berorientasi solusi yang meningkatkan kinerja mereka. Murid yang berorientasi penguasaan ini seringkali menyuruh diri mereka untuk memerhatikan, berpikir cermat, dan mengingat strategi di masa lalu.

4) *Self Efficacy*

Self Efficacy (keyakinan pada diri sendiri) menurut Bandura (John W Santrock, 2008: 523) yakni keyakinan bahwa seseorang dapat menguasai situasi dan memproduksi hasil positif. Bandura percaya bahwa *self efficacy* adalah faktor penting yang mempengaruhi prestasi murid. *Self efficacy* adalah keyakinan bahwa “aku bisa”.

5) Penentuan Tujuan, Perencanaan dan Monitoring Diri

Penentuan tujuan yang menantang adalah komitmen untuk meningkatkan diri. Minat dan keterlibatan dalam aktivitas biasanya dipicu oleh suatu tantangan. Perencanaan juga penting bagi murid untuk merencanakan cara mereka untuk mencapai tujuan. Menjadi perencana yang baik berarti bisa mengelola waktu secara efektif, menentukan prioritas dan bisa menata diri. Murid selain sebagai perencana juga harus memonitor seberapa taatkah mereka pada rencana mereka sendiri. Setelah murid melakukan tugas, mereka perlu memonitor kemajuan mereka menilai seberapa baikkah mereka dalam menjalankan tugas dan mengevaluasi hasil untuk merancang apa-apa yang akan mereka kerjakan di waktu selanjutnya.

Adapun bentuk motivasi belajar di sekolah dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah hal dan kejadian yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Faktor-faktor yang menimbulkan motivasi intrinsik adalah karena adanya kebutuhan, perasaan senang, adanya pengetahuan tentang kemajuan dirinya sendiri (orientasi ke depan) dan adanya cita-cita atau aspirasi.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah hal atau keadaan yang datang dari luar individu siswa, yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Misalnya siswa rajin belajar untuk memperoleh hadiah yang telah dijanjikan oleh orang tuanya, pujian dan hadiah, peraturan atau tata tertib sekolah, suri tauladan orang tua, guru dan lain-lain.

Dalam perspektif kognitif, motivasi intrinsik lebih signifikan bagi siswa karena lebih murni dan langgeng serta tidak bergantung pada dorongan atau pengaruh orang lain. Perlu ditegaskan, bukan berarti motivasi ekstrinsik tidak baik dan tidak penting. Dalam kegiatan belajar mengajar tetap penting, karena kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis berubah-ubah dan juga mungkin komponen-komponen lain dalam proses belajar mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa sehingga siswa tidak bersemangat dalam melakukan proses belajar mengajar baik di sekolah maupun di rumah. Bahwa setiap siswa tidak sama tingkat motivasi belajarnya, maka motivasi ekstrinsik sangat diperlukan dan dapat diberikan secara tepat.

c. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi sangat berperan dalam belajar, siswa yang dalam proses belajar mempunyai motivasi yang kuat dan jelas pasti akan tekun dan berhasil dalam belajarnya. Makin tepat motivasi yang diberikan, makin

berhasil pelajaran itu. Maka motivasi senantiasa akan menentukan intensitas usaha belajar siswa.

Ada beberapa fungsi dari motivasi menurut Ngahim Purwanto (2007), antara lain:

- 1) Mendorong manusia untuk bertindak, berfungsi sebagai penggerak atau sebagai motor yang melepaskan energi kepada seseorang untuk melakukan suatu tugas.
- 2) Menentukan arah perbuatan ke suatu tujuan atau cita-cita. Motivasi mencegah penyelewengan dari jalan yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan.
- 3) Menyeleksi perbuatan, artinya menentukan perbuatan-perbuatan mana yang harus dilakukan dan yang serasi guna mencapai tujuan itu dengan menyampingkan perbuatan yang tak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Menurut Oemar Hamalik (2002:175) “motivasi mendorong timbulnya kelakuan dan memengaruhi serta mengubah kelakuan”. Jadi fungsi motivasi ialah:

- 1) mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul perbuatan seperti belajar,
- 2) sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan,
- 3) sebagai penggerak, yang menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Dari pendapat di atas sangat jelas bahwa motivasi sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena motivasi dapat mendorong siswa untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu yang

berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar. Dalam proses mengajar tersebut diperlukan suatu upaya yang dapat meningkatkan motivasi siswa, sehingga siswa yang bersangkutan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Jadi motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi, karena secara konseptual motivasi berkaitan dengan prestasi dan hasil belajar. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

d. Upaya dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar

Motivasi merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan keberhasilan dalam belajar. Menurut Djaali (2007:110) siswa yang motivasinya tinggi hanya akan mencapai prestasi akademis yang tinggi apabila:

- 1) rasa takutnya akan kegagalan lebih rendah daripada keinginannya untuk berhasil,
- 2) tugas-tugas di dalam kelas cukup memberi tantangan, tidak terlalu mudah tetapi juga tidak terlalu sukar, sehingga memberi kesempatan untuk berhasil.

Menurut Oemar Hamalik (2002:184) ada beberapa teknik dalam upaya menumbuhkan motivasi belajar siswa, yaitu dengan sebagai berikut:

- 1) pemberian penghargaan atau ganjaran,
- 2) pemberian angka atau grade,
- 3) pemberian pujian,
- 4) kompetisi dan kooperasi,
- 5) pemberian harapan

Mulyasa (2006:114) menyebutkan beberapa prinsip yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi peserta didik, diantaranya:

- 1) Peserta didik akan belajar lebih giat apabila topik yang dipelajarinya menarik dan berguna bagi dirinya.
- 2) Tujuan pembelajaran harus disusun dengan jelas dan diinformasikan kepada peserta didik sehingga mereka mengetahui tujuan belajar. Peserta didik juga dapat dilibatkan dalam penyusunan tujuan tersebut.
- 3) Peserta didik harus selalu diberitahu tentang hasil belajarnya.
- 4) Pemberian pujian dan hadiah lebih baik daripada hukuman, namun sewaktu-waktu hukuman juga diperlukan.
- 5) Manfaatkan sikap-sikap, cita-cita dan rasa ingin tahu peserta didik.
- 6) Usahakan untuk memperhatikan perbedaan individual peserta didik, misalnya perbedaan kemampuan, latar belakang dan sikap terhadap sekolah atau subjek tertentu.
- 7) Usahakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan jalan memerhatikan kondisi fisiknya, memberikan rasa aman, menunjukkan bahwa guru memerhatikan mereka, mengatur pengalaman belajar sedemikian rupa sehingga setiap peserta didik pernah memperoleh kepuasan dan penghargaan serta mengarahkan pengalaman belajar ke arah keberhasilan, sehingga mencapai prestasi dan mempunyai kepercayaan diri.

Dengan demikian salah satu upaya guru dalam menumbuhkan motivasi siswa adalah dengan penggunaan media sebagai variasi dalam proses pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan. Dengan

penggunaan media dalam pembelajaran juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru serta membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.

7. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Pengertian prestasi belajar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini prestasi belajar merupakan suatu kemajuan dalam perkembangan siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar dalam waktu tertentu. Seluruh pengetahuan, keterampilan, kecakapan dan perilaku individu terbentuk dan berkembang melalui proses belajar.

Nana Syaodih Sukmadinata (2005: 102) menyebut prestasi belajar sama halnya dengan hasil belajar. Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penilaian hasil belajar pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan untuk mengukur perubahan perilaku yang telah terjadi pada diri peserta didik.

Hasil belajar akan memberikan pengaruh dalam dua bentuk (Mulyasa, 2006: 243), yaitu:

- 1) peserta didik akan mempunyai perspektif terhadap kekuatan dan kelemahannya atas perilaku yang diinginkan,

- 2) peserta didik akan mendapatkan bahwa perilaku yang diinginkan itu telah meningkat baik setahap atau dua tahap, sehingga timbul lagi kesenjangan antara penampilan perilaku yang sekarang dengan perilaku yang diinginkan.

Prestasi belajar adalah apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Pencapaian prestasi belajar siswa merujuk kepada aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Oleh karena itu, ketiga aspek tersebut harus menjadi indikator prestasi belajar. Artinya, prestasi belajar harus mencangkup aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Tohirin, 2006:151).

1) Tipe prestasi belajar bidang kognitif

Tipe-tipe prestasi belajar bidang kognitif menurut Nana Sudjana (Tohirin, 2006:151) mencangkup:

- a) Tipe prestasi belajar pengetahuan hafalan (*knowledge*). Tipe prestasi belajar pengetahuan merupakan tingkatan tipe prestasi belajar yang paling rendah. Namun demikian, tipe prestasi belajar ini penting sebagai prasyarat untuk menguasai dan mempelajari tipe-tipe prestasi belajar yang lebih tinggi.
- b) Tipe prestasi belajar pemahaman (*comprehension*). Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep. Ada tiga macam pemahaman, yakni pemahaman terjemahan yaitu kesanggupan memahami makna yang terkandung di dalamnya, pemahaman penafsiran misalnya membedakan dua konsep yang berbeda dan pemahaman ekstrapolasi yaitu kesanggupan melihat dibalik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu dan memperluas wawasan.
- c) Tipe prestasi belajar penerapan (aplikasi). Merupakan kesanggupan menerapkan dan mengabstraksikan suatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru.

- d) Tipe prestasi belajar analisis. Merupakan kesanggupan memecahkan, menguraikan suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti.
- e) Tipe prestasi belajar sintesis. Merupakan kesanggupan menyatukan unsur atau bagian-bagian menjadi satu integritas. Sintesis juga memerlukan hafalan, pemahaman, aplikasi dan analisis. Dalam melakukan sintesis selalu berpikir *divergent*.
- f) Tipe prestasi belajar evaluasi. Merupakan kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan *judgement* yang dimilikinya dan kriteria yang digunakannya. Tipe ini dikategorikan paling tinggi, mencakup semua tipe prestasi belajar. Dalam tipe prestasi belajar evaluasi, tekanan pada pertimbangan sesuatu nilai, mengenai baik tidaknya, tepat tidaknya dengan menggunakan kriteria tertentu.

2) Tipe prestasi belajar bidang afektif

Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe prestasi belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku, seperti attensi atau perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman, kebiasaan belajar dan lain-lain.

Tingkatan bidang afektif sebagai tujuan dan tipe prestasi belajar mencakup:

- a) *Receiving* atau *attending*, yakni kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah situasi atau gejala.
- b) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar.
- c) *Valuing* (penilaian), yakni berkenaan dengan penilaian dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus.

- d) *Organization* (organisasi), yakni pengembangan nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan suatu nilai dengan nilai lain dan kemantapan, prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- e) Karakteristik dan internalisasi nilai, yakni keterpaduan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang memengaruhi pola kepribadian dan prilakunya.

3) Tipe prestasi belajar bidang psikomotor

Tipe prestasi belajar bidang psikomotor tampak dalam bentuk ketrampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak seseorang. Adapun tingkatan ketrampilan itu meliputi:

- a) gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang sering tidak disadari karena sudah merupakan kebiasaan),
- b) keterampilan pada gerakan-gerakan dasar,
- c) kemampuan perspektual termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan audit motorik dan lain-lain,
- d) kemampuan di bidang fisik seperti kekuatan, keharmonisan dan ketepatan,
- e) gerakan-gerakan yang berkaitan dengan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada yang kompleks, dan
- f) kemampuan yang berkenaan dengan *non decursive* komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa biasanya menggunakan penilaian atau evaluasi (Muhibbin Syah, 2006:195). Evaluasi artinya penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Kata evaluasi biasa dikenal dalam dunia pendidikan yakni tes, ujian dan ulangan. Padanan kata evaluasi adalah *assessment* yang menurut Tardif, dkk (Muhibbin Syah, 2006:195) adalah “proses penilaian untuk menggambarkan prestasi yang dicapai seorang siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan”

Evaluasi prestasi hasil belajar meliputi prestasi kognitif, prestasi afektif dan prestasi psikomotor. Evaluasi prestasi kognitif dapat dilakukan dengan berbagai cara, baik dengan tes tertulis maupun tes lisan dan perbuatan. Evaluasi prestasi afektif dapat dilakukan dengan menggunakan Skala Likert (*Likert Scale*) atau diferensial semantik yang bertujuan untuk mengidentifikasi kecenderungan sikap siswa mulai sangat setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju terhadap sesuatu yang harus direspon. Evaluasi prestasi psikomotor dapat dilakukan dengan mengobservasi perilaku jasmaniah siswa dan dicatat dalam format observasi keterampilan melakukan pekerjaan tertentu.

Jadi prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu,

umumnya prestasi belajar dalam sekolah berbentuk pemberian nilai atau angka dari guru kepada siswa sebagai indikasi sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran yang disampaikannya. Biasanya prestasi belajar ini dinyatakan dengan angka, huruf atau kalimat dan terdapat dalam periode tertentu.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terdapat sejumlah faktor yang saling memengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar siswa tergantung pada faktor-faktor tersebut.

Menurut Muhibbin Syah (2006:144), faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

- 1) faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yaitu keadaan atau kondisi jasmani atau rohani siswa,
- 2) faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yaitu kondisi lingkungan sekitar siswa,
- 3) faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Adapun yang tergolong faktor internal adalah:

1) Faktor Fisiologis

Keadaan fisik yang sehat dan segar serta kuat akan menguntungkan dan memberikan hasil belajar yang baik. Tetapi keadaan fisik yang kurang baik akan berpengaruh pada siswa dalam keadaan belajarnya.

2) Faktor Psikologis

Yang termasuk dalam faktor psikologis adalah intelelegensi, perhatian, minat, motivasi dan bakat yang ada dalam diri siswa.

- a) Intelelegensi, faktor ini berkaitan dengan *Intelegency Question* (IQ).
- b) Perhatian, perhatian yang terarah dengan baik akan menghasilkan pemahaman dan kemampuan yang mantap.
- c) Minat, adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.
- d) Motivasi, merupakan keadaan internal organisme yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu.
- e) Bakat, adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.

Adapun yang termasuk dalam golongan faktor eksternal adalah:

- 1) Lingkungan sosial
 - a) Lingkungan sekolah seperti guru, staf administrasi dan teman-teman sekelas.
 - b) Lingkungan keluarga adalah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri seperti sifat-sifat orang tua, praktik pengelolaan keluarga dan ketegangan keluarga.
 - c) Lingkungan masyarakat atau tetangga juga teman-teman sepermainan disekitar perkampungan siswa tersebut.

2) Lingkungan nonsosial, yang termasuk lingkungan nonsosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan oleh siswa.

Menurut Baharuddin (2009:115) siswa harus memperhatikan beberapa faktor yang dapat menunjang prestasi belajar kognitif pada suatu mata pelajaran, yaitu:

- 1) harus ada perhatian yang cukup terhadap objeknya,
- 2) ada kemauan yang sungguh-sungguh dan tidak ada paksaan,
- 3) harus ada ulangan (*repetition*) yang teratur,
- 4) bahan yang dipelajari hendaknya disusun secara sistematis sehingga mudah dipahami, dan
- 5) belajar itu juga dapat dipengaruhi oleh kondisi tubuh, pembawaan, pengaruh lingkungan dan sebagainya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa di sekolah sifatnya relatif, artinya dapat berubah setiap saat. Hal ini terjadi karena prestasi belajar siswa sangat berhubungan dengan faktor-faktor tersebut saling berkaitan antara yang satu dengan yang lainnya. Kelemahan salah satu faktor akan dapat mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam belajar. Dengan demikian, tinggi rendahnya prestasi belajar yang dicapai siswa di sekolah didukung oleh faktor internal dan eksternal.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan Kharisma Tristawanti (2010) dalam skripsi dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Web Blog* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ekonomi Kelas X SMA N 7 Purworejo” menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar, keaktifan belajar dan prestasi belajar siswa kelas X SMA N 7 Purworejo yang ditunjukkan dari perolehan persentase skor rata-rata siklus I, siklus II dan siklus III.
2. Penelitian yang dilakukan Tri Ismiyati (2011) dalam tesis dengan judul “Keefektifan Pembelajaran Ekonomi di SMA dengan Media Berbasis Komputer” menyimpulkan bahwa 1) hasil belajar siswa yang menggunakan media komputer lebih tinggi dibanding dengan yang menggunakan media konvensional dengan $F = 9,646$ dan $\rho = 0,003$ pada $\alpha = 0,05$; 2) hasil belajar siswa berkepribadian *extravert* lebih tinggi dibanding yang *introvert* dengan $F = 5,028$ dan $\rho = 0,029$ pada $\alpha = 0,05$; 3) hasil belajar siswa berkepribadian *extravert* lebih tinggi pada penggunaan media berbasis komputer dibanding media konvensional dengan $F = 5,028$ dan $\rho = 0,029$ pada $\alpha = 0,05$ serta mean pada media berbasis komputer (7,21) dan penggunaan media konvensional (7,19); 4) hasil belajar siswa berkepribadian *introvert* lebih tinggi pada penggunaan media komputer dibanding media konvensional dengan $F = 5,028$ dan $\rho = 0,029$ pada $\alpha = 0,05$ serta mean pada penggunaan media komputer (7,21) dan media konvensional (5,50); dan 5) ada interaksi pengaruh penggunaan media

pembelajaran dan tipe kepribadian terhadap hasil belajar ekonomi dengan $F = 9,134$ dan $\rho = 0,004$ pada $\alpha = 0,05$.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Azwar Rhosyied dan Bambang Wijanarko Otok (2009) dalam paper dengan judul “Analisa Pengaruh Penggunaan Internet Sebagai Media Belajar, Motivasi Belajar dan Kreativitas Terhadap Prestasi Belajar Siswa dengan Menggunakan *Structural Equation Modeling* (Studi Kasus SMAN 1 Probolinggo)” dengan metode analisis yang dipakai adalah *Confirmatory Factor Analysis* (CFA) untuk mengkonfirmasi indicator terhadap variable laten dan *Structural Equation Modeling* (SEM) untuk mengetahui besar ukuran pengaruh variable laten ke variable laen lain. Hasil yang diperoleh adalah penggunaan internet sebagai media belajar berpengaruh positif terhadap motivasi belajar, kreativitas serta berpengaruh secara tidak langsung terhadap prestasi belajar.

Dari ketiga penelitian di atas terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu variabel terikatnya motivasi belajar dan prestasi belajar, untuk variabel bebasnya yaitu media namun dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media internet. Seperti yang telah diuraikan di depan bahwa penggunaan media internet belum banyak digunakan dalam pembelajaran terutama Ekonomi. Oleh karena itu, penulis dalam penelitian ini ingin lebih mengetahui keefektifan media internet sebagai sumber belajar dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Ekonomi kelas X di SMA Negeri 3 Purworejo Tahun Pelajaran 2011/2012.

C. Kerangka Berpikir

1. Keefektifan media internet sebagai sumber belajar dalam meningkatkan motivasi belajar.

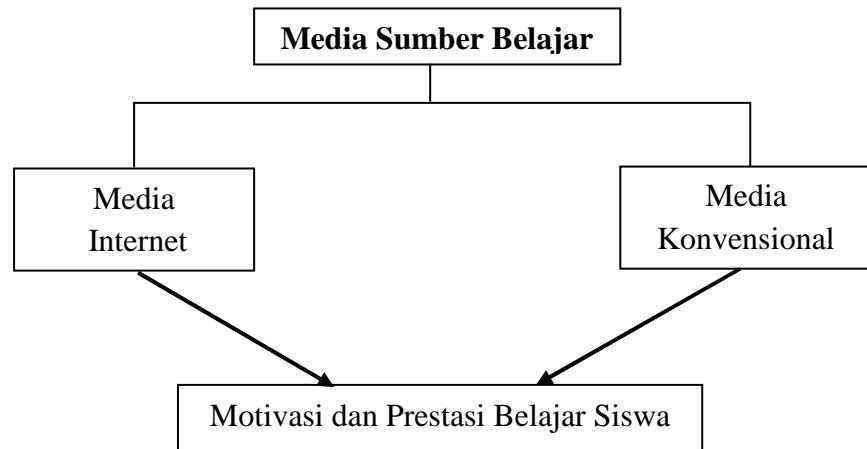
Internet merupakan jaringan yang menghubungkan jutaan komputer yang tersebar di seluruh dunia. Media internet dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Penggunaan media internet merupakan sebuah variasi dalam pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran ekonomi. Media internet mempunyai daya tarik sendiri karena menawarkan berbagai informasi pengetahuan dan fasilitas yang memiliki fungsi-fungsi tertentu. Dengan pemanfaatan internet sebagai sumber belajar, mengkongkritkan teori atau pengetahuan yang abstrak sehingga mempermudah siswa mempelajari mata pelajaran ekonomi. Dengan demikian siswa akan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran ekonomi.

2. Keefektifan media internet sebagai sumber belajar dalam meningkatkan prestasi belajar.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Terkadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Pesan atau materi pelajaran yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Lebih parahnya lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari

kegagalan tersebut, maka guru dapat memanfaatkan media sebagai sumber belajar. Media internet merupakan alat yang membantu dalam proses pembelajaran. Sebagai media, internet membantu menyampaikan informasi atau pengetahuan. Internet sangat kaya akan informasi tentang ilmu pengetahuan, guru dan siswa akan memperoleh lebih banyak informasi pengetahuan terkait mata pelajaran ekonomi, siswa akan lebih kreatif dalam menemukan ide-ide baru dan tentunya siswa akan lebih tertarik belajar dari internet. Dengan penggunaan media internet sebagai sumber belajar diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di SMA Negeri 3 Purworejo.

Berdasarkan teori yang telah diuraikan di atas, maka kerangka berpikir dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, kajian teoritis, kerangka berpikir dan penelitian-penelitian yang relevan di atas, dapat dikemukakan hipotesis penelitian sebagai jawaban permasalahan yang telah dirumuskan pada bagian pendahuluan, sebagai berikut:

1. Penggunaan media internet sebagai sumber belajar efektif dalam meningkatkan motivasi siswa terhadap mata pelajaran ekonomi.
2. Penggunaan media internet sebagai sumber belajar efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran ekonomi.
3. Motivasi siswa yang menggunakan media internet sebagai sumber belajar lebih tinggi daripada yang menggunakan media konvensional.
4. Prestasi belajar siswa yang menggunakan media internet sebagai sumber belajar lebih tinggi daripada yang menggunakan media konvensional.