

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PEMBIMBING

PENGARUH MEDIA INTERNET SEBAGAI SUMBER PEMBELAJARAN PPKn  
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VIII DI SMP  
ADHYAKSA MEDAN TAHUN AJARAN 2023/2024

Oleh:

Nama : Anisa Putri Rama Yasa Br Tampubolon  
Npm : 20130004  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Jenjang : Sesa Sesa (S1)

Dinyatakan telah memenuhi syarat dengan nilai A dan dengan hal ini yang bersangkutan  
telah memperoleh gelar SARJANA PENDIDIKAN

Medan, Mei 2024

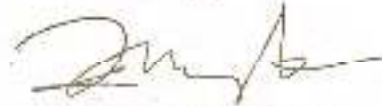
Panitia Ujian Meja Hijau

Dosen Penguji I



(Kurnias Mel Daulin Pasaribu, S. Pd., S. H., M.H)

Dosen Penguji II



(Monalisa Merta Sihaban S. H., M. H)

Mengesahkan:

Dekan UHN Medan



(Dr. Mula Sigiro, M.Si., Ph.D)

Kelua Program Studi PPKn



(Dr. Homsida Simanjuntak, S.Pd., S.H., M.H)

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Zaman globalisasi sekarang, semakin meningkatnya kemajuan setiap negara atau seluruh dunia yang sangat pesat dan cepat dari sumber daya alam (SDA) maupun sumber daya manusia (SDM ). Dunia teknologi kini sangat pesat tanpa mengenal usia, tanpa mengenal jabatan, seakan kita semua harus dipaksa menggunakan teknologi informasi. Konsep teknologi yaitu internet juga dapat menimbulkan hal positif dan negatif. Teknologi sangat cepat berkembang di berbagai aspek kehidupan dari ekonomi, politik, sosial dan lainnya yang dapat mempermudah semua kegiatan masyarakat. Jaringan internet lah menjadi contoh kemajuan teknologi saat ini di berbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan yang dimana bisa belajar jarak jauh menggunakan berbagai aplikasi yang berinteraksi, menyelesaikan tugas sekolah dari internet, menampilkan layar infokus sebagai media pembelajaran yang tersambung menggunakan jaringan internet menurut ( Abdel-Basset, M.et al 2019 ).

Media internet merupakan salah satu produk dari kemajuan teknologi yang sangat baik digunakan untuk media belajar dan mengajar, karena media ini dewasa ini dapat dikatakan berfungsi sebagai perpustakaan dunia. Semua informasi yang kita perlukan dapat kita cari di internet tanpa mengenal batas dan jarak dari pengirim informasi. Selain itu, informasi yang ada didalam internet juga dapat diperoleh tanpa batas waktu, sehingga jika digunakan sebagai media pengajaran maka siswa dapat membuka situs dari materi pelajaran yang

disampaikan oleh guru, tidak terbatas oleh jam pelajaran yang biasanya disediakan dikelas.( Aditia et al., 2017 )

Berdasarkan KBBI dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pendidikan> Pendidikan yakni proses mengubah sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. ( diakses hari Rabu, Tanggal 3 Januari 2024, pukul 12.45).

Bab I Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia Tahun 1989 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk mempersiapkan peserta didik dalam tugas-tugasnya di masa depan melalui kegiatan orientasi, pendidikan, dan latihan. Dikutip Usiono, Ibrahim Amini mengatakan dalam bukunya *Pour ne pas error de education*: Pendidikan berarti memilih tindakan dan kata yang tepat, menciptakan kondisi dan faktor yang diperlukan, dan membantu orang yang menolak pendidikan untuk berkembang sebaik mungkin. dengan sendirinya dan perlahan bergerak menuju tujuan dan kesempurnaan yang diinginkan. Salah satu faktor terpenting dalam pendidikan adalah tujuan pendidikan, karena tujuan merupakan arah yang ingin dicapai dalam pendidikan.

Tujuan pendidikan itu sendiri adalah untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik bagi individu dan masyarakat. Upaya pencapaian tujuan pendidikan tersebut menjadi tanggung jawab orang tua, guru sekolah dan masyarakat. Dalam hal ini sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan formal berperan sangat

penting dalam membantu anak-anak produktif dan membimbing mereka menuju kedewasaan dan menjadikan mereka anggota masyarakat yang produktif.

Menurut Nu'man Soemantri ( 2015 ), pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan inti demokrasi politik, ditambah dengan sumber informasi lain yang berdampak positif pada pendidikan sekolah, masyarakat, masyarakat, orang tua, semua orang ini diperlakukan, dan melatih siswa untuk berpikir. menganalisis secara kritis dan bertindak demokratis, mempersiapkan kehidupan demokrasi berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Tujuan pembelajaran PPKn, salah satu keterampilan siswa adalah pemecahan masalah. Siswa belajar memecahkan masalah kewarganegaraan atau masalah dirinya atau bahkan orang-orang di sekitarnya melalui tindakan sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 untuk dapat meningkatkan sikap sosial siswa.

Menurut Adria dalam (Aditia et al., 2017:30 ) Menjelaskan bahwa Internet dapat meningkatkan pengetahuan dari berbagai macam sumber sebagai pendidik untuk mengembangkan profesinya, dapat menjadikan internet sebagai media pembelajaran, mengakses rencana pembelajaran dan silabus online, memajukan dan memperbanyak pengetahuan atau kemampuan dalam melakukan tugas secara mandiri dengan internet bagi peserta didik.

Proses pembelajaran disekolah sangatlah penting menggunakan alat teknologi yaitu Handphone atau laptop yang sering di pakai untuk menyelesaikan berbagai tugas peserta didik lewat internet sebagai media pembelajaran.

Penerapan dunia internet di bidang pendidikan meneruskan nilai positif bagi peserta didik dan guru, internet mempermudah semua hal yang dapat dicari.

Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Salah satu indikasi bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) dan perubahan nilai dan sikap (afektif). Dalam proses pembelajaran seseorang akan memerlukan keberadaan seorang guru, untuk memperjelas apa yang akan dipelajari. Akan tetapi untuk memahami apa yang diajarkan guru, siswa biasanya mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran terutama jika guru dalam penyajian materi pelajaran hanya menggunakan kata-kata. Sehingga untuk menarik minat siswa dalam belajar maka diperlukan suatu media dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa artikel, gambar, peta konsep, grafik, tabel, yang bersifat audio, visual, maupun secara audio visual. Hal tersebut dimaksud untuk menarik perhatian, selain itu juga memberi gambaran lebih jelas tentang materi atau bahan ajar untuk disampaikan oleh guru di dalam kelas, serta diharapkan dapat berperan sebagai motivasi bagi siswa dalam belajar sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. (Dina Gasong 2018 : 162)

Tindakan guru tertentu nampak adanya anggapan bahwa apabila siswa ternyata berhasil dalam pelajaran itu adalah disebabkan oleh pengajaran dari guru. Dan apabila siswa tidak berhasil, itu disebabkan oleh kesalahan dari siswa itu sendiri. Akan tetapi, guru selaku pendidik kurang menyadari kenyataan bahwa

metode pengajaran dan media pengajaran tidak dengan sendirinya mampu meningkatkan belajar siswa terutama di kelas. Oleh karena itu guru dan media pendidikan hendaknya bahu membahu dalam memberi kemudahan belajar bagi siswa media bukan saja merupakan suatu alatbantu dalam proses belajar mengajar melainkan sebagai alat penyalur pesan dan pemberi pesan (guru, penulis buku) kepenerima pesan (siswa/pelajar). Sebagai pembawa pesan media tidak hanya digunakan oleh guru tetapi dapat juga digunakan oleh siswa secara langsung, sehingga media dapat mewakili guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teleti, jelas dan menarik.

Semakin pesatnya arus informasi dan pengetahuan yang ada di masyarakat maka dalam proses belajar diperlukan suatu media untuk memenuhi tuntutan kurikulum yang berlaku. Namun, adakalanya guru sendiri kurang memahami dan menguasai media pembelajaran sehingga mau tidak mau guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan alat-alat atau media pembelajaran. Kenyataan ini memberikan gambaran bahwa guru bukanlah satusatunya sumber belajar akan tetapi saat ini guru menjadi fasilitator yang memberikan kemudahan dalam proses belajar siswa. Terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Temuan-temuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (*Civics Education*), diperoleh setelah fakta terjadi. Informasi faktual tentang kehidupan sosial yang terjadi di masyarakat dapat ditemukan didalam media massa. Terutaman internet yang sekarang ini diyakini dapat menggambarkan realitas sosial dari berbagai aspek kehidupan, yang tidak akan terhalang oleh ruang dan

waktu. Seperti contohnya kehidupan politik, sosial, HAM yang sedang marak diperbincangkan.

Berdasarkan pemikiran diatas, jika kita hubungkan dengan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan yang menitik beratkan tidak hanya kepada aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) maupun perbuatan (psikomotorik) maka guru harus pandai memilih dan memilah media pembelajaran yang dapat dipergunakan sebaik-baiknya dalam proses pembelajaran disekolah.

Terdapat sebuah "amanat yuridis-formal" yang sudah semestinya diimplementasikan secara praksis, yakni sebagaimana terdapat dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 45, yang menyatakan bahwa "Setiap satuan pendidikan formal dan non formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik". Kemudian di dalam penjelasannya ditegaskan bahwa: Pendidikan tidak mungkin dapat terselenggara dengan baik bilamana para tenaga kependidikan maupun para peserta didik tidak didukung oleh sumber belajar yang diperlukan untuk penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar yang bersangkutan.

Berdasarkan uraian diatas diperlukan solusi untuk dapat memecahkan permasalahan khususnya dalam penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Peneliti mengangkat judul yaitu, "**Pengaruh Media**

## **Internet Sebagai Sumber Pembelajaran PPKn Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII DI SMP Adhyaksa Medan”.**

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang digunakan selama ini pada tiap kelas belajar adalah media cetak yaitu buku teks dan LKS.
2. Sekolah belum optimal memperkenalkan media internet sebagai sumber pembelajaran.
3. Siswa kurang aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga prestasi belajar rata-rata kelas VIII di SMP Adhyaksa Medan masih rendah.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, pembatasan masalah diperlukan supaya penelitian ini lebih efektif dan terarah. Dalam hal ini penulis menentukan ruang lingkup masalah yaitu pengaruh media internet sebagai sumber pembelajaran PPKn terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII di SMP adhyaksa medan.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :



1. Apa pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan media internet sebagai sumber pembelajaran PPKn dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMP adhyaksa medan?
2. Bagaimana peran media internet agar memahami dan mengerti sumber pembelajaran PPKn?
3. Bagaimana dampak pengaruh media internet terhadap prestasi siswa dalam pembelajaran PPKn?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Dalam suatu penelitian, tujuan merupakan satu alat kontrol yang dapat dijadikan sebagai petunjuk, agar penelitiannya dapat berjalan sesuai yang diinginkan. Setelah dilihat dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, dan rumusan masalah. Maka tujuan yang hendak dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apa pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan media internet sebagai sumber pembelajaran PPKn dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMP adhyaksa medan.
2. Untuk mengetahui bagaimana peran media internet agar memahami dan mengerti sumber pembelajaran PPKn
3. Untuk mengetahui bagaimana dampak prestasi siswa terhadap pengaruh media internet dalam pembelajaran PPKn

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Suatu penelitian akan berarti apabila mampu mendatangkan manfaat, baik dari segi teoritis maupun dari segi praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

- a. Memberikan sumbangan pemikiran dan pendapat bagi mahasiswa pada umumnya dan bagi para praktisi pendidikan untuk membantu meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, sekaligus menerapkan ilmu yang telah penulis terima selama mengikuti perkuliahan di Program Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas HKBP Nommensen Medan. Menjadi pedoman dan bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya yang relevan.

### **1.6.2. Manfaat Praktis**

- a. Memberi masukan kepada guru bahwa keberadaan internet saat ini dapat dan mempercepat informasi yang didapat oleh siswa terutama tentang materi-materi pelajaran yang diterima, serta untuk lebih mengetahui tentang peranan media internet sebagai sumber pembelajaran PPKn dalam upaya meningkatkan kualitas belajar siswa.
- b. Menambah pengetahuan dan pengalaman siswa secara luas tanpa harus datang ke berbagai penjuru dunia dengan waktu yang singkat dan keterangan yang jelas.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Kajian Tentang Media Internet**

###### **2.1.1.1 Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Arief Sadiman (2018 : 12), media adalah segala bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media seharusnya bisa dimanipulasi, didengar, dilihat dan dibaca.

Menurut Briggs Disadur dari buku Media Pendidikan (2014 : 23) karya Arif S Sadiman, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Jaron Lanier (2018 : 34) mengemukakan bahwa media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk memperlancar dan mempermudah kegiatan belajar mengajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Dari pengertian tersebut maka dapat disimpulkan pengertian media adalah segala sesuatu yang terletak ditengah yang berfungsi untuk memperlancar komunikasi dan mempermudah kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa. Selain itu media

secara mendasar berpotensi memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kepribadian yang lebih baik lagi.

#### **2.1.1.2 Pengertian Internet**

Menurut Adria dalam (Aditia et al., 2017 : 30) Menjelaskan bahwa Internet dapat meningkatkan pengetahuan dari berbagai macam sumber sebagai pendidik untuk mengembangkan profesinya, dapat menjadikan internet sebagai media pembelajaran, mengakses rencana pembelajaran dan silabus online, memajukan dan memperbanyak pengetahuan atau kemampuan dalam melakukan tugas secara mandiri dengan internet bagi peserta didik. komputer, yang lazim disebut dengan worldwide network.

Sejarah internet dimulai pada tahun 1969. Pada waktu itu, internet mulai dirintis oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat. Proyek internet pertama yang dinamai dengan ARPANET ini merupakan sekedar percobaan. Setelah itu pada tanggal 1 Januari 1983, ARPANET menyempurnakan teknologinya dan akhirnya berkembang pesat di dunia mulai tahun 1990an.

Internet baru masuk pada sekitar awal. Itu pun berkat jasa ilmuwan Indonesia yang belajar ke luar negeri. Setelah mendapat ilmu tentang internet dan kembalinya di Indonesia, para ilmuwan tersebut mulai menerapkan ilmunya dengan mengembangkan internet di Indonesia. Saat ini jika orang berbicara tentang internet, yang mereka maksud adalah bagian dari internet yang disebut World Wide Web (WWW). Menurut Rosihan Ari Y. (2008: 5) ” *Browsing* atau menjelajahi situs web memanfaatkan layanan internet khususnya WWW. WWW

atau *World Wide Web* yang mulai dikembangkan pada tahun 1989 oleh Timothy Berners-Lee. Dengan WWW, orang bisa membuka halaman-halaman web dalam sebuah situs web”. Di internet, telah tersedia banyak alamat situs yang berfungsi sebagai mesin pencari. Namun di antara sekian banyak mesin pencari, beberapa yang terkenal atau sering digunakan di Indonesia adalah:

1. Google (<http://www.google.com> atau <http://www.google.co.id>)
2. Yahoo (<http://www.yahoo.com> atau <http://www.yahoo.co.id>)
3. Altavista (<http://www.altavista.com>)



Gambar 2.1 Tampilan google yang sederhana

Secara umum ada banyak manfaat yang dapat diperoleh apabila seseorang mempunyai akses ke internet. Berikut ini sebagian dari apa yang tersedia di internet :

1. Informasi untuk kehidupan pribadi : kesehatan, rekreasi, hobbi, pengembangan pribadi, rohani, sosial.

2. Informasi untuk kehidupan profesional atau pekerja : sains, pendidikan, teknologi, perdagangan, saham, komoditas, berita bisnis, asosiasi profesi, asosiasi bisnis, berbagai forum komunikasi.

Banyaknya manfaat penggunaan internet bagi kehidupan seseorang, pendapat serupa juga dijelaskan Miko Pardosi, (2000 :11):“ Dengan internet akan dapat mencari jutaan informasi, mulai dari informasi kota-kota dunia, pemerintahan, budaya, teknologi, pribadi, berita, majalah dan koran dari seluruh dunia, software komputer, iklan-iklan perusahaan dari seluruh dunia. Selain itu internet juga bias digunakan untuk mencari hiburan seperti film, game, mencari teman, mengirim berita, alat komunikasi dan lain.Dari beberapa uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media internet merupakan saluran komunikasi yang terdapat pada jaringan luas dari komputer (*world wide network*) sebagai sumber informasi data bentuk media elektronik. Meski berbeda tempat kita tetap bisa berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung dan melakukan penjelajahan (*exploring*).

## **2.2. Sumber Pembelajaran.**

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan pelajaran pada saat itu. Selain itu, membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.Sedangkan sumber pembelajaran merupakan sumber

dari mana bahan pelajaran dan media pengajaran diambil, diperoleh atau dicari. Penentuan jenis sumber pembelajaran tergantung pada jenis metode, media dan bahan pelajaran selain itu ditentukan pula oleh kemampuan dan kesediaan peserta didik serta lingkungan belajarnya.

Dilansir dalam website “Sumber pembelajaran adalah segala sesuatu atau daya yang dapat dimanfaatkan oleh guru, baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, untuk kepentingan belajar mengajar dengan tujuan (<http://researchengines.com>). Lebih lanjut dijelaskan pula di (<http://researchengines.com/>) bahwa “Sumber pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua golongan yaitu:

1. Sumber pembelajaran yang sengaja direncanakan (*learning resources by design*), yakni semua sumber yang secara khusus telah dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal; dan
2. Sumber pembelajaran yang karena dimanfaatkan (*learning resources by utilization*), yakni sumber belajar yang tidak secara khusus didisain untuk keperluan pembelajaran namun dapat ditemukan, diaplikasikan, dan dimanfaatkan untuk keperluan belajar-salah satunya adalah media internet.

Pendapat serupa juga dikemukakan yaitu sumber belajar (*learning resources*) adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan



belajar atau mencapai kompetensi tertentu. (<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/>). Disebutkan bahwa sumber-sumber belajar dapat berbentuk:

1. Pesan: Informasi, bahan ajar; cerita rakyat, dongeng, hikayat.
2. Orang: Guru, instruktur, siswa, ahli, nara sumber, tokoh masyarakat, pimpinan lembaga, tokoh karier.
3. Bahan: Buku, transparansi, internet, film, slides, gambar, grafik yang dirancang untuk pembelajaran, relief, candi, arca, komik.
4. Alat/perengkapan: Perangkat keras, komputer, radio, televisi, VCD/DVD, kamera, papan tulis, generator, mesin, mobil, motor, alat listrik, obeng.
5. Pendekatan/metode/teknik: Diskusi, seminar, pemecahan masalah, simulasi, permainan, sarasehan, percakapan biasa, diskusi, debat, talk show.
6. Lingkungan: Ruang kelas, perpustakaan, aula, teman, taman, toko, museum, kantor dan sebagainya. (<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/>).

Sumber media pembelajaran diperlukan untuk membantu guru dalam menumbuhkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Penggunaan media sangat direkomendasikan dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran PPKn, misalnya melalui pengalaman langsung siswa di lingkungan masyarakat, dramatisasi, pameran, dan kumpulan benda-benda, televisi dan film, radio recording, gambar, foto dalam berbagai ukuran yang sesuai bagi pembelajaran PPKn. Untuk itu seorang guru perlu membuat keputusan yang bijak untuk memilih sumber pembelajaran yang sesuai dan dapat mengoptimalkan penggunaannya. Seseorang guru perlu memiliki kemahiran, mengenal pasti semua sumber pembelajaran yang boleh digunakan untuk meningkatkan pembelajaran.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.. Selain itu berdasarkan uraian diatas terlihat bahwa terdapat berbagai macam jenis dan bentuk dari media, sehingga dalam memilih dan menggunakan media guru harus menyesuaikannya dengan materi yang akan disampaikan pada siswa, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal dengan mengoptimalkan sumber pembelajaran, terutama media internet.

Terkait dengan hal tersebut diatas, sebagai landasan kehidupan berbangsa dan bernegara, maka PPKn merupakan mata pelajaran yang pokok dan utama yang harus didapatkan di setiap jenjang pendidikan. Melihat begitu pentingnya PPKn, oleh sebab itu diperlukan penggunaan sumber pembelajaran yang baik pula.

### **2.3. Tinjauan Tentang PPKn**

#### **2.3.1. Pengertian Pembelajaran PPKn**

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang baik, yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan pancasila dan UUD 1945. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (*Civic Education*) juga dapat diartikan sebagai mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sisio kultural, bahasa, usia, dan

suku bangsa. Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen yang kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), dengan mempelajari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa dapat mengembangkan keterampilan yang mereka miliki secara sistematis, jujur, dan disiplin.

Menurut Samsiar (2017:49-50) mengatakan tujuan dari pendidikan kewarganegaraan yaitu untuk mewujudkan warga negara yang dapat memberikan sikap bela negara yang dilandaskan pada pemahaman politik kebangsaan dan kepekaan dalam mengembangkan jati diri serta moral bangsa. Oleh sebab itu, siswa sebagai calon generasi penerus, harus dibekali pengetahuan tersebut melalui kegiatan pembelajaran di sekolah. Dari tujuan tersebut seorang guru harus dapat menerapkan strategi pembelajaran yang mampu memfokuskan pada tiga komponen pengembangan atau kompetensi dasar dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu Pengetahuan Kewarganegaraan (*Civic Knowledge*), Sikap Kewarganegaraan (*Civic Dispositions*), Keterampilan Kewarganegaraan (*Civic Skills*) secara terintegrasi (Rusnila, 2016:2).

Komponen pengetahuan itu diwujudkan dalam bentuk lima pertanyaan penting yang harus terus diajukan yaitu: apa kehidupan kewarganegaraan, politik dan pemerintahannya, apa dasar sistem politik Indonesia, bagaimana pemerintahan yang dibentuk oleh konstitusi tujuan-tujuan, nilai-nilai, dan prinsip-prinsip demokrasi Indonesia. Penuangan materi pengetahuan kewarganegaraan dalam bentuk pertanyaan dimaksudkan bahwa prosesnya merupakan suatu yang

disengaja dan prosesnya tidak pernah berakhir. Hal ini memberikan kesempatan kepada setiap individu dalam hal ini siswa untuk merenungkan pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Pasal 37 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa “Pendidikan Kewarganegaran dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan tanah air”(Anonim,2003:33).

Mengacu pada defenisi tersebut, PPKn mempunyai peran yang penting dalam membentuk karakter warga negara yang cerdas dan kepribadian yang berorientasi kepada keyakinan baik buruk, benar salah, hak dan kewajiban yang mengacu pada nilai-nilai pancasila untuk dinyakini dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari ditengan-tengah keanekaragaman suku bangsa, agama, dan budaya yang ada.

### **2.3.2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran PPKn**

Menurut Mulyasa (2007:97) menjelaskan “ bahwa Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan berkaitan dengan misi dan tugasnya memiliki fungsi:

- a. Membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan.
- b. Membentuk peserta didik memiliki rasa cinta tanah air.
- c. Membentuk peserta didik untuk menerapkan kebersamaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara demi terwujudnya persatuan dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

## **2.4 Tinjauan Tentang Belajar Siswa**

### **2.4.1 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan tugas utama seorang siswa dalam pengejaran. Ada yang berpendapat bahwa belajar adalah kegiatan-kegiatan fisik atau badaniah. Hasil belajar yang dicapai adalah berupa perubahan-perubahan fisik seperti lari, mengendarai mobil, memukul bola secara baik dan sebagainya. Pandangan lain menitik beratkan pendapatnya bahwa belajar adalah kegiatan rohaniah atau psikis, hasil belajar yang dicapai adalah perubahan-perubahan dalam segi psikis misalnya pengertian tentang hukum dan norma masyarakat, bahasa. Mengapresiasikan seni dan budaya, bersikap susila dan sebagainya.

Beberapa ahli telah mencoba merumuskan tafsiran tentang belajar. Rumusan dan tafsiran yang mereka berikan sering kali berbeda satu sama yang lain. Burton dalam Aunurrahman (2009:35), mengemukakan bahwa belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lainnya.

Pendapat lain dikemukakan bahwa oleh H.C Witherington dalam Aunurrahman (2009:35) juga mendefinisikan pengertian belajar adalah suatu perubahan didalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian. Menjelaskan defenisi Belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan ata diubah melalui latihan atau pengalaman. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri didalam interaksi dengan lingkungan.

Pendapat serupa juga diutarakan oleh Abdilla dalam Aunurrahman (2009:35) yang menyatakan bahwa Belajar adalah suatu usaha sadar yang

dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek Kognitif, Afektif, Psikomotor. Meskipun ada perbedaan-perbedaan penanganan, namun pada prinsipnya mengarah pada asensi yang sama bahwa, bahwa belajar menunjukkan pada suatu aktivitas menuju suatu perubahan tingkah laku pada diri individu melalui proses interaksi dengan lingkungannya.

Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Oleh sebab itu melalui proses pembelajaran, guru harus berupaya secara optimal menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa terdorong untuk berperan aktif sebagai wujud nyata terjadinya proses belajar.

#### **2.4.2. Ciri-Ciri Belajar**

Beberapa ciri-ciri membedakan belajar dari kematangan pertumbuhan atau insting. Menurut Aunurrahman (2009:36-37), menjelaskan ciri-ciri umum kegiatan belajar yaitu:

1. Menunjukkan Suatu Aktivitas Pada Diri Seseorang Yang Disadari Atau Disengaja.

Bahwa kegiatan belajar merupakan kegiatan yang disengaja atau direncanakan oleh pembelajar sendiri dalam bentuk suatu aktivitas tertentu.

2. Interaksi Individu Dengan Lingkungan.

Lingkungan dalam hal ini berupa manusia atau obyek-obyek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun suatu yang

pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya akan tetapi menimbulkan perhatian kembali.

### 3. Perubahan Tingkah Laku.

Kebanyakan merupakan suatu perubahan yang dapat diamati (*Observable*), akan tetapi tidak selalu perubahan tingkah laku yang dimaksud sebagai hasil belajar tersebut dapat diamati. Perubahan yang dapat diamati kebanyakan berkenaan dengan perubahan aspek-aspek motorik, efektif, serta perubahan kemampuan berfikir.

Uraian mengenai ciri belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap. Dalam hal ini seseorang dikatakan belajar bilamana terjadi perubahan, dari sebelumnya tidak mengetahui sesuatu menjadi mengetahui. Dalam dunia pendidikan, mengetahui tersebut dipersepsikan diperoleh dari guru. Keadaan ini memposisikan guru sebagai orang yang serba tahu tentang sesuatu. Persepsi demikian dianggap keliru, sebab dalam perkembangan teknologi yang semakin maju belajar tidak lagi harus tergantung pada hadir atau tidaknya guru bersama siswa, karena sudah banyak instrumen-instrumen lain yang memungkinkan seseorang melakukan aktivitas belajar. Dengan adanya kemajuan teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, peranan guru akan sedikit berkurang fungsi dalam proses pembelajaran.

#### **2.4.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Dalam usaha menyiapkan situasi belajar yang efisien, perlu diketahui faktor-faktor yang mempengaruhi proses itu. Sebenarnya terlalu banyak faktor yang dapat diketahui yang mempengaruhi proses belajar. Aunurrahman (2009:178-198) mendefinisikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:

1. Faktor Internal

- a. Ciri khas/karakteristik siswa
- b. Sikap terhadap belajar
- c. Motivasi belajar
- d. Konsentrasi belajar
- e. Mengeloh bahan ajar
- f. Menggali hasil belajar
- g. Rasa percaya diri
- h. Kebiasaan belajar

2. Faktor Eksternal

- a. Faktor guru
- b. Lingkungan sosial (termasuk teman sebaya)
- c. Kurikulum sekolah
- d. Sarana dan prasarana

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa, dapat penulis simpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam Proses Belajar dan Mengajar (PBM), bukan hanya faktor internal (dalam diri siswa), melainkan juga faktor eksternal (luar) siswa, akan tetapi pendekatan belajar yang digunakan. Dan yang menjadi salah satu



indikator PMB berhasil selain terjadi perubahan perilaku (kognitif, efektif, dan psikomotor) siswa, juga dapat dilihat dari partisipasi dan keaktifan siswa dalam PMB itu sendiri. Serta saran dan prasarana yang ada merupakan faktor yang turut memberikan pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa.

## **2.5 Tinjauan Tentang Prestasi Belajar**

### **2.5.1 Pengertian Prestasi Belajar**

Kata prestasi berasal dari bahas belanda yaitu *Prestatie* yang diartikan sebagai hasil usaha. Zainal Arifin (2017:3) mengemukakan prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perenial dalam sejarah kehidupan manusia karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing. Prestasi belajar akan selalu digunakan sebagai wujud hasil seseorang dalam memperoleh kepuasan pada tingkat dan jenis tertentu terutama prestasi yang dicapai. Bentuk konkret prestasi yang dimiliki dengan nilai rapor yang diberikan kepada siswa setiap akhir program belajar.

Sutratinah Tirtonegoro (20018:43) mengemukakan prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang berarti hasil yang telah dicapai seseorang setelah melaksanakan serangkaian kegiatan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh siswa. Dengan mengetahui prestasi

belajar seorang siswa secara keseluruhan maka dapat diketahui kemampuan siswa pada bidang yang disukai sehingga guru dapat mengembangkan proses belajar siswa secara berkelanjutan dan progresif.

### **2.5.2 Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Prestasi belajar yang dicapai seseorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu.

Menurut Tabrani Rusyan, dkk (2017:81), faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah sebagai berikut:

1. Faktor Internal
  - a. Keadaan jasmani (fisiologis)
  - b. Keadaan psikologis, meliputi: minat, motivasi, kecerdasan prestasi yang telah dimiliki, dan emosi.
2. Faktor Eksternal
  - a. Lingkungan keluarga
  - b. Lingkungan sekolah
  - c. Lingkungan masyarakat
  - d. Fasilitas belajar
  - e. Teknologi
  - f. Iklim
  - g. Spritual atau keagamaan

## **2.6 Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian yang relevan yang dapat mendukung dalam penelitian ini adalah:

1. Islamiyah (2018/2019) Pengaruh Pembelajaran Dengan Media Internet Terhadap Prestasi Belajar PPKn Ditinjau dari Strategi Belajar Siswa Sebuah studi Eksperimen mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan dalam penggunaan media internet terhadap prestasi belajar siswa, yaitu peningkatan prestasi yang sangat signifikan. Peningkatan tersebut akan lebih berarti dengan adanya strategi belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya sumbangan efektif untuk variabel X yaitu media internet sebesar 32,38%. Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel matriks interkorelasi analisis regresi diperoleh  $r_{xy} = 0,569$ , sedangkan nilai thitung sebesar  $4,693 > t_{tabel} = 2,00$  maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan.
2. Hery Budiyanto (2017/2018) Pengaruh Penggunaan Internet dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Kuliah Statistik Matematik 1 pada Mahasiswa Jurusan Matematika Fakultas M. IPA Universitas Sebelas Maret Surakarta Tahun Akademik 2017/2018 memaparkan bahwa ada hubungan positif dan bermakna antara X1, X2 dengan Y dan diperoleh  $r_{y(1,2)} = 0,599$ . Hasil tersebut di atas menunjukkan bahwa penggunaan internet dan motivasi belajar statistik matematika mempunyai hubungan yang bermakna. Sumbangan Efektif (SE%) = 68,36% didapatkan dari motivasi belajar sedangkan dari variabel penggunaan internet didapatkan Sumbangan Efektif (SE%) = 31,64%. Peneliti menggunakan referensi dari hasil penelitian yang

telah dilakukan oleh Hery Budiyanto karena salah satu variabel penelitian Kaniya relevan dengan judul penelitian ini, yaitu media internet dan prestasi belajar.

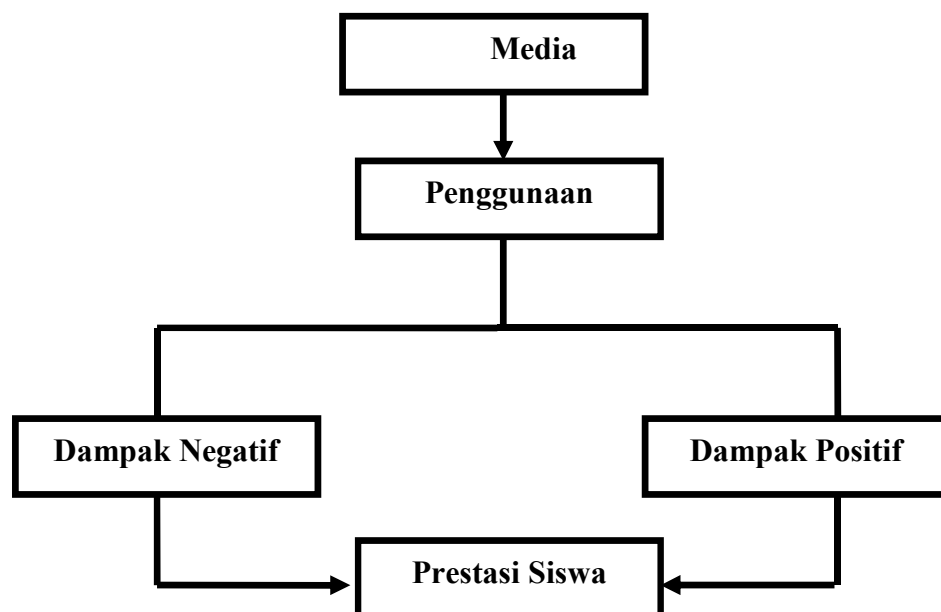
## **2.7 Kerangka Berfikir**

Kerangka pikir bertujuan memberikan gambaran tentang konsep dasar yang digunakan dalam penelitian ini sehingga dapat menunjukkan alur pikir secara tepat sekaligus mampu mengakomodasikan semua permasalahan yang ada dengan cara memecahkan permasalahannya. Berdasarkan pengalaman dalam proses pembelajaran di kelas umumnya guru mengajar konvensional secara ceramah dan tanya jawab dalam melaksanakan pembelajaran. Ini mengakibatkan murid pasif dan merasa bosan untuk belajar. Dampaknya murid kurang menguasai materi sehingga hasil prestasi belajar menjadi rendah. Untuk mengatasi masalah ini perlu dilaksanakan proses tindakan dengan pembelajaran media internet. Dimana guru mengorientasikan murid kepada masalah, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan dan membuka dialog, kemudian menghasilkan sebanyak mungkin gagasan mengenai topik tertentu. Merancang diskusi menjadi menyenangkan dan santai, tetapi harus menaati aturan yang ditetapkan agar berhasil.

Mengorganisasikan serta membimbing penyelidikan individual atau kelompok, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, kemudian mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Dengan diterapkannya pembelajaran media Internet diharapkan pembelajaran di kelas menjadi lebih

bermakna dan produktif yang akan berdampak baik guru, murid dan hasil belajar. Guru akan lebih variatif menggunakan media Internet dalam proses pembelajaran. Murid akan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar lebih meningkat.

Adapun model kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berfikir

## 2.8 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2017:99) menyatakan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.” Adapun hipotesis penelitian yaitu Ada Pengaruh Media Internet Sebagai Sumber Pembelajaran PPKn dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Adhyaksa Medan.”

Sedangkan untuk hipotesis kerja dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0$ : Tidak terdapat pengaruh Media Internet Sebagai Sumber Pembelajaran PPKn Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Adhyaksa Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

$H_a$ : Terdapat pengaruh Media Internet Sebagai Sumber Pembelajaran PPKn Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Adhyaksa Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah letak dimana penelitian dilakukan untuk memperoleh informasi atau data yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian. Adapun lokasi penelitian yang peneliti pilih adalah SMP Adhyaksa Medan, Jalan. H.M. Said No.23 Medan, Gaharu, Kec. Medan Timur, Kota Medan Prov. Sumatra Utara.

#### **3.2 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian adalah kerangka metode dan teknik penelitian yang dipilih oleh seorang peneliti. Adapun desain penelitian meliputi metode penelitian dan teknik pengumpulan data, metode merupakan cara yang digunakan untuk membahas dan meneliti masalah yang terjadi.

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode random smpling dilakukan disekolah dengan sampel dua kelas yang diambil secara random. Dalam hal ini, peneliti menjelaskan jumlah populasi serta jumlah sampel yang akan diteliti. Setelah itu peneliti melakukan tindakan sesuai dengan rencana dan pengumpulan data sesuai dengan instrumen yang dibuat, yaitu pedoman kuesioner (angket), dan format dokumentasi kemudian data tersebut diolah dengan analisis deskriptif kuantitatif.

#### **3.3 Populasi dan Sampel**

Populasi dan Sampel dalam penelitian kuantitatif merupakan istilah yang sangat lazim dipakai. Populasi diartikan sebagai jumlah kumpulan unit yang akan diteliti karakteristik atau

cirinya. Namun jika populasinya sangat luas, maka peneliti harus mengambil sampel dari populasi yang telah di defenisikan.

### 3.3.1 Populasi

Populasi pada umumnya diartikan sebagai penduduk. Berkaitan dengan penelitian ilmiah, populasi dapat dibatasi sebagai keseluruhan pengamatan yang menjadi perhatian peneliti. Populasi yaitu keseluruhan sasaran yang seharusnya diteliti dan pada populasi itu hasil penelitian diberlakukan.

Populasi merupakan tempat terjadinya masalah yang kita selidiki. Populasi itu bisa manusia dan bukan manusia, misalnya lembaga, badan sosial, wilayah, kelompok atau apa saja yang akan dijadikan sumber informasi. Jadi populasi yaitu keseluruhan obyek yang menjadi sasaran penelitian dan sampel akan diambil dari populasi ini. Menentukan populasi, tidak dapat dilewatkan dalam proses penelitian, sebab kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian akan diberlakukan dalam populasi ini.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Adhyaksa Medan tahun pelajaran 2023-2024. Dari data yang diperoleh dapat dikemukakan bahwa jumlah siswa kelas VIII adalah 50 siswa. Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No	Kelas	Jumlah
1	Kelas VIII A	25 Siswa
2	Kelas VIII B	25 Siswa
	Jumlah	50 Siswa



Tabel 3.1 Jumlah siswa kelas VIII SMP Adhyaksa Medan Tahun Ajaran 2023/2024

### 3.3.2 Sampel

Sampel yaitu bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representative (mewakili).

Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diteliti secara mendalam. Sampel diambil bila kita tidak mampu meneliti seluruh populasi. Syarat utama sampel ialah harus mewakili populasi. Oleh karena itu semua ciri-ciri populasi harus diwakili dalam sampel.

Arikunto (2018:174) berpendapat bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Apabila subyeknya kurang dari 100 (seratus) lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyek nya besar atau lebih dari 100 (seratus) maka dapat diambil antara 10% sampai 15% atau 20% sampai 25% atau lebih. Berdasarkan pengertian diatas, peneliti mengambil 100 % dari jumlah populasi yang diambil 50 siswa. Sehingga sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 50 siswa (Responden).

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *proportionate stratified*/bertingkat random sampling. Teknik ini sama dengan random sampling yaitu cara pengambilan sampel secara acak. Perbedaannya dengan *proportionate/sebandingstratified*/bertingkat random sampling ini populasinya menunjukkan

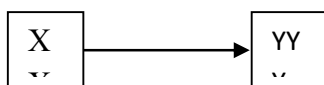
adanya strata/tingkat/kelas atau lapisan-lapisan. Jadi sampel dalam penelitian ini diambil dari tingkatan/strata/kelas.

### 3.4 Variabel, Definisi, dan Desain Penelitian

#### 3.4.1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu penelitian yang dilaksanakan untuk menemukan jawaban masalah yang dirumuskan, identifikasi variabel penelitian merupakan hal yang sangat penting dilakukan oleh peneliti untuk memastikan variabel-variabel apa saja yang dilibatkan dalam penelitian ini. Variabel adalah gejala yang bervariasi yang menjadi objek penelitian. Hadi (Arikunto, 2018:8) mendefenisikan bahwa “variabel sebagai gejala yang bervariasi, gejala adalah objek penelitian yang bervariasi baik yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif”.

Variabel yang diteliti dalam penelitian ini yaitu Media Internet sebagai variabel bebas (variabel X), dan Prestasi Belajar Siswa sebagai variabel terikat (variabel Y).



Keterangan:

X = Media Internet

Y= Prestasi Belajar Siswa

#### 3.4.2 Definisi Operasional Variabel

Media adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan pembelajaran dengan tujuan memperjelas materi pembelajaran. Prestasi belajar adalah sesuatu yang telah dicapai, dikerjakan, dan dilakukan.

### **3.4.3 Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif yaitu suatu cara yang dilakukan dengan menguraikan data dengan angka-angka. Peneliti ini didesain secara sistematis agar dapat diperoleh data yang akurat, diolah dengan cermat dan menghasilkan kesimpulan yang dapat dipercaya. Desain penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi sebagai instrument untuk menjangking data yang diperlukan. Instrumen penelitian tersebut disusun sedemikian rupa agar data yang diperoleh sesuai dengan data yang diperlukan.

### **3.5 Instrumen Penelitian**

Menurut Sutrisno Hadi (2018:148) Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel. Efektivitas suatu penelitian sangat ditentukan atau dibuktikan melalui validitas dan objektivitas instrumen penelitiannya. Instrumen tersebut akan menjangkau semua variabel penelitian dan berupaya untuk melacak sumber-sumber data secara akurat. Agar tujuan pelaksanaan penelitian terwujud, maka instrumen penelitian harus difungsikan semaksimal mungkin untuk memperoleh jenis data dan tingkat kepercayaan terhadap data itu. Maka penulis menggunakan beberapa instrumen penelitian sebagai alat pengumpulan data yaitu sebagai berikut:

1. Pedoman observasi, yaitu mengumpulkan data dengan cara pengamatan lapangan dan mencatat secara sistematis obyek yang akan diteliti.

## 2. Angket atau Kuesioner

Format angket atau Kuesioner, adalah instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam teknik komunikasi tidak langsung dengan menyiapkan daftar pertanyaan yang dijawab oleh responden secara nyata (M. Iqbalhasan, 2017:89). Jadi angket dalam penelitian ini dibagikan kepada responden untuk mengetahui kebiasaan dilingkungan sekitar rumah dan sekolah bagi seorang murid.

## 3. Format dokumentasi

Metode dokumentasi yang penulis lakukan dalam penelitian ini adalah mengambil data-data dari SMP Adhyaksa Medan sebagai pelengkap data. Misalnya, data jumlah murid, guru, termasuk data yang berkenaan dengan gambaran umum mengenai keberadaan sekolah tersebut.

### **3.6 Prosedur Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan faktor penting yang harus diperhatikan oleh seorang peneliti, pengumpulan data ini lebih disesuaikan kebutuhan dan kemampuan penulis itu sendiri.

#### **3.6.1 Tahap Persiapan**

Tahapan ini peneliti melakukan beberapa kegiatan yakni studi kepustakaan yang berkaitan dengan pembahasan dalam penelitian ini, langkah selanjutnya adalah menyusun instrumen atau alat-alat yang digunakan dalam pengumpulan data, yaitu observasi, angket, dan dokumentasi berkaitan dengan masalah yang diteliti.

### 3.6.2 Tahap Pelaksanaan

Mengumpulkan data dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik sebagai berikut:

- a. Penelitian kepustakaan (*libraryresearch*), yaitu pengumpulan data yang menggunakan buku-buku, mengkaji literatur, karya-karya yang memuat informasi ilmiah yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini. Adapun metode yang digunakan, dalam metode *libraryresearch* ini antara lain:
  - (1) Kutipan langsung, yaitu mengutip pendapat secara langsung dari buku-buku, kata demi kata, kalimat demi kalimat dengan tidak merubah teks aslinya dalam sumber tersebut.
  - (2) Kutipan tidak langsung, yaitu teknik pengumpulan data dengan memindahkan sesuatu pendapat dari sumber yang tidak sesuai dengan teks aslinya, dan merubah sebagian redaksinya, tetapi intisari dari suatu pendapat yang dikutip tidak bertentangan dengan maksud tujuan aslinya.
- b. Penelitian lapangan (*fieldresearch*), yaitu pengumpulan data yang dilakukan dilapangan dengan cara-cara sebagai berikut:
  - (1) Observasi, yaitu pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti yang diukur adalah mengenai bagaimana pengaruh lingkungan sosial murid.
  - (2) Angket, yaitu pengumpulan data melalui pengedaran daftar pertanyaan secara tertulis kepada para responden, untuk memperoleh data tentang pengaruh lingkungan sosial murid. dengan pemberian skor sebagai berikut:
    - (3) Dokumentasi, yaitu pengumpulan data dengan cara meneliti dokumen atau arsip, data ini diperoleh dengan menggunakan format dokumentasi sebagai instrumen pengumpulan data yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

### 3.7 Teknik Analisis Data

Setelah data-data diolah, langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Adapun teknik pengolahan data, sebagai berikut :

- a. Mengedit (*Editing*)*Editing* atau pemeriksaan adalah pengecekan atau penelitian kembali data yang telah dikumpulkan untuk mengetahui dan menilai kesesuaian dan revelansi data yang dikumpulkan untuk bisa diproses lebih lanjut.
- b. Memberikan Skor (*Scoring*)*Scoring* adalah memberikan skor terhadap item-item yang sudah diisi oleh responden. Angka pada lembar jawaban skala tiap subjek. Setiap skor dari pada tiap aitem pernyataan pada skala ditentukan sesuai apa yang diisi oleh responden.
- c. Tabulasi, Tabulasi adalah pekerjaan membuat tabel jawaban-jawaban yang sudah diberi skor kategori jawaban kemudian dimasukkan ke dalam tabel. Berikut adalah tabel kriteria-kriteria jawaban angket responden.

<b>Pilihan</b>	<b>Skor</b>
Selalu	5
Sering	4
Penah	3
Kadang-kadang	2
Tidak Pernah	1

Tabel 3.2 Alternatif Jawaban Per Item Angket Media Internet

Data terkumpul dari hasil pengumpulan data, perlu segera digarap oleh peneliti untuk mengolah data. Analisis data bisa disebut dengan pengolahan data. Dalam proses ini digunakan

statistic yang salah satu fungsi pokoknya adalah menyederhakan data penelitian. Setelah data terkumpul kemudian data dikelompokkan dan ditabulasikan sesuai dengan variabel masing-masing yaitu:

Variabel X (variabel bebas), yaitu media Internet

Variabel Y (variabel terikat), yaitu Prestasi Belajar Siswa

Untuk mengetahui kegiatan pengaruh antara variabel X dan Y, digunakan rumus koefisien sebagai berikut:

Bentuk rumus productMoment

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

X = Pengaruh Media Internet

Y = Prestasi Belajar Siswa

N = Jumlah responden.

$\sum X^2$  = Jumlah skor X.

$\sum Y^2$  = Jumlah skor Y.

$\sum XY$  = Jumlah perkalian antara X dan Y.

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara X dan Y.

Koefisien Korelasi (r <sub>xy</sub> )	Interprestasi
Antara 0.810-1.000	Pengaruh variable sangat tinggi
Antara 0.610-0.801	Pengaruh variable tinggi
Antara 0.410-0.601	Pengaruh variable cukup
Antara 0.210-0.401	Pengaruh variabel rendah
Antara 0.000-0.200	Pengaruh variable sangat rendah tak berkorelasi

Tabel 3.3 Interpretasi r<sub>xy</sub>

Setelah diperoleh nilai koefisien kolerasi selanjutnya menjadi nilai *Degre Of Freedom* atau drajat kebebasan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$DF = N - Nr$$

N = *Number Of Cases* (subjek penelitian)

Nr = banyaknya variabel yang dikorelasikan

Setelah itu dilakukan pengukuran tendensi sentral modus yaitu menunjukkan frekuensi terbesar pada suatu kelompok data tertentu yang bertujuan untuk mengukur Prestasi Belajar Siswa.



