

PENGARUH PENGGUNAAN INTERNET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP
KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN DI KELAS VIII SMP NEGERI
1 GUNUNGSITOLI BARAT TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Oleh
Ikhtiari Sriwahyuni Nazara¹
Berkat Persada Lase²
Universitas Nias

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari pengamatan peneliti pada proses pembelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Gunungsitoli Barat, dimana masih kurangnya penggunaan internet dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang pengaruh penggunaan internet sebagai media pembelajaran terhadap kreativitas belajar siswa, untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan internet sebagai media pembelajaran terhadap kreativitas belajar siswa, dan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan internet sebagai media pembelajaran terhadap kreativitas belajar siswa di SMP Negeri 1 Gunungsitoli Barat tahun pelajaran 2021/2022.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Gunungsitoli Barat dan jumlah populasi siswa kelas VIII sebanyak 25 orang siswa. Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah angket variabel (X) tentang internet sebagai media pembelajaran sebanyak 10 item soal dan variabel (Y) tentang kreativitas belajar sebanyak 10 item soal. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian, secara spesifik diperoleh hasilnya uji validitas variabel (X) mendapatkan hasil $r_{hitung} (0,858) > r_{tabel}(0,396)$ hasilnya valid dan variabel (Y) mendapatkan hasil $r_{hitung} (0,780) > r_{tabel} (0,396)$ hasilnya valid, berdasarkan uji reliabilitas variabel (X) mendapatkan hasil $r_{hitung} (0,944) > r_{tabel} (0,396)$ hasilnya reliable dan variabel (Y) mendapatkan hasil $r_{hitung} (0,927) > r_{tabel} (0,396)$ hasilnya reliable, berdasarkan hasil uji koefisien determinasi maka diperoleh $r_{hitung} = 0,880 > r_{tabel} = 0,396$ dikategorikan tergolong sangat tinggi. Hasil pengujian hipotesis atau uji t diketahui bahwa nilai $dk = n - 2$ ($25 - 2 = 23$) dengan taraf kepercayaan 0,05% yaitu $t_{hitung} (8,882) > r_{tabel} (1,714)$, maka sesuai dengan perumusan hipotesis ditarik kesimpulan bahwa H_a diterimayaitu : “Ada Pengaruh Yang Signifikan Penggunaan Internet sebagai Media Pembelajaran terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas VIII SMP Negeri 1 Gunungsitoli Barat TahunPelajaran 2021/2022.

Kata Kunci : Internet, Media Pembelajaran, Kreativitas Belajar

PENDAHULUAN

“Internet merupakan singkatan dari *Interconnected Network* yang artinya adalah sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia” (Wikipedia, diakses pada 11 November 2021). Berdasarkan pendapat Ahmadi dan Hermawan (2013:68), “Internet adalah komunikasi jaringan komunikasi global yang menghubungkan seluruh komputer di dunia meskipun berbeda sistem operasi dan mesin. Internet di era digital saat ini sangat erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari”.

Internet berasal dari kata “net” yang bermakna koneksi. Maka, Internet bisa didefinisikan sebagai koneksi ataupun hubungan antara komputer pribadi dalam bisnis dan instansi pemerintah serta di rumah (Hamzah, 2010:169). Internet merupakan jaringan global yang menjadi penghubung ribuan, bahkan jutaan jaringan komputer dan PC, sehingga komputer yang terhubung menjangkau dari mana saja di dunia pada waktu tertentu. pesan, menerima informasi, atau mentransfer data (Warsita, 2010:143).

Dari remaja hingga dewasa, banyak orang menggunakan internet sebagai media untuk membantu mereka melakukan dan terhubung kepada beragam kegiatan manusia dengan akurat, efektif serta efisien. Apalagi untuk kaum milenial, hampir semua aktivitas mereka berkaitan erat dengan pemanfaatan internet.

Pendidikan di era ini tidak statis, dinamis dan selalu mengikuti perkembangan zaman. “Para pendidik dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman” (Arsyad, 2013:2). Proses pembelajaran memiliki 2 komponen penting yakni metode pembelajaran serta medianya. Keduanya berkaitan erat. “Pendidik mengajar tanpa menggunakan media ‘kecuali dirinya sendiri’ adalah hal yang biasa. Pendidik berceramah mengungkapkan pengetahuan untuk dipindahkan ke peserta didik dengan kata-kata” (Sadbudhy, 2010:61).

Pemanfaatan internet di dalam kelas memerlukan peran pengajar agar mengorientasikan murid untuk menggunakan internet saat ada kelas tidak menyeleweng dengan tujuan pembelajaran, agar siswa tidak menggunakannya sesuai tujuan pembelajaran. Kecenderungan siswa untuk menggunakan internet tidak hanya terletak pada perilaku siswa menggunakan internet tanpa menyalahgunakan website, tetapi juga dalam aktivitas siswa mengakses internet sesuai dengan kebutuhan belajar kreatifnya.

Berdasarkan Reni Akbar dalam Latifah Husien (2017:82) “kreativitas adalah kemampuan seseorang melahirkan sesuatu yang baru atau kombinasi hal yang sudah ada sehingga terkesan ada”. Pemanfaatan media internet pada proses pembelajaran bisa mempengaruhi tingkat kreativitas siswa. Karena siswa bisa mengakses berbagai informasi global dengan mudah, baik itu yang berkaitan dengan sistem budaya, tata nilai, gaya hidup, dan berbagai konten lainnya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Gunungsitoli Barat diperoleh informasi dari guru mata pelajaran PPKN bahwa pemanfaatan internet dalam pembelajaran memberikan dampak pada kreativitas siswa, terutama saat mengerjakan tugas. Hal ini karena melalui internet siswa dapat mengakses informasi seluas-luasnya, dibandingkan dengan buku yang sumbernya terbatas. Cukup ketikkan kata ke mesin pencari seperti *Google* dan itu akan memunculkan banyak situs web dan halaman yang tertaut ke informasi yang Anda cari. Teori ini didukung juga oleh guru PPKN yang mengungkapkan jika pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran baik melalui laptop maupun ponsel dilakukan agar menarik minat peserta didik dan meningkatkan kreativitas belajar siswa, karena lebih mudah dalam memperoleh bahan ajar.

Di sisi lain, pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran juga menimbulkan beberapa permasalahan, seperti siswa cenderung *copy paste* materi yang diperoleh di internet pada saat mengerjakan tugas, sehingga siswa cenderung hanya asal mengerjakan tugas, namun tidak memahami materi yang sedang dikerjakan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti ingin melakukan sebuah penelitian ilmiah dengan mengangkat judul: “Pengaruh Penggunaan Internet sebagai Media Pembelajaran Terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN Di kelas VIII SMP Negeri 1 Gunungsitoli Barat”.

KAJIAN TEORI

A. Internet

1. Pengertian Internet

Internet ialah jaringan global yang berfungsi sebagai penghubung komputer 1 dengan yang lainnya. Dari semua kalangan usia kebanyakan sudah mengenal istilah internet. Hampir setiap bidang pekerjaan telah bergantung pada Internet. Internet memiliki kepanjangan *Interconnected Network*, yang memudahkan setiap orang untuk membagi informasi serta berinteraksi dengan siapa saja dari mana saja.

Teknologi standar pendukung yang digunakan di seluruh dunia adalah *Transmission Control Protocol* atau *Internet Protocol Suite* (Singkatnya TCP/IP), sebuah protokol packet-switched (*Switching Communication Protocol*) yang tersedia bagi miliaran pengguna di seluruh dunia.

Berdasarkan pendapat Madcoms (2015:2) yang mengatakan bahwa :

“Internet merupakan jaringan komputer yang menghubungkan komputer-komputer di seluruh dunia yang disebut dengan *World Wide Web* (www) sehingga terbentuk ruang maya jaringan komputer dimana antara satu komputer lain dapat saling terhubung atau terkoneksi.”

Pendapat ini searah dengan pendapat Darmanto (2015:92) mengatakan bahwa:

“Internet adalah suatu jaringan yang menghubungkan komputer-komputer di dunia, tanpa batasan wilayah atau jarak dengan menggunakan *Standar Internet Protocol Suite* (TCP/IP) saat proses tukar menukar data tersebut.”

Juga Shahab (dalam Sumolang, 2013:3) mengungkapkan, “internet adalah jaringan computer yang menghimpun sumber daya informasi yang sangat luas hingga mampu menjangkau seluruh dunia”. Selain menggunakan PC, Anda juga bisa mendapat akses Internet dari ponsel dengan memakai fitur yang disebut *General Packet Radio Service* (GPRS).

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti

berpendapat bahwa “Internet adalah jaringan yang menggunakan *Standar Internet Protocol Suite* (TCP/IP) untuk menghubungkan komputer atau perangkat lain di seluruh dunia tanpa batasan jarak.”

2. Fasilitas-Fasilitas yang Disediakan Internet

Internet tidak hanya koneksi antar-komputer, tetapi juga berisi kumpulan data dan informasi tentang berbagai mata pelajaran dan metode komunikasi melalui fasilitas yang tersedia. Susena (2014:2) menyatakan bahwa Internet juga menawarkan :

- a. *Browsing*
- b. *Chatting*,
- c. *E-mail*,
- d. *Blogger*.
- e. Jejaring sosial
- f. Hiburan
- g. *News Portal*

Van den Eijnden (dalam Dariyo, 2014:46) mengutarakan:

“Internet tidak hanya memberi fasilitas yang memungkinkan seseorang melakukan komunikasi online, tetapi internet juga menyediakan berbagai fasilitas lainnya yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan seperti *seeking information, gaming, searching for pornography, downloading music, film, software, e-mailing, chatting*, dan *instant messaging*.”

3. Motif Penggunaan Internet

Pengguna internet saat ini, termasuk anak-anak, orang muda dan orang tua, sangat cepat. Setiap orang menggunakan Internet untuk motif dan tujuan yang berbeda. Dengan menggunakan TIK sebagai sarana komunikasi, siapa pun bisa berkomunikasi dengan siapa saja di Internet, bahkan jika mereka tinggal di lokasi yang jauh.

Aktivitas pengguna internet dapat dibagi menjadi 2 jenis aktivitas: browsing serta surfing. Browsing ialah aktivitas menggunakan Internet untuk melakukan pencarian berita, teks, dan artikel untuk tujuan browsing. Aktivitas yang diinginkan akan lebih menyenangkan seperti Facebook, Twitter, BBM, Whatsapp, Line (Madcoms, 2015:61).

Tujuan pengguna saat memanfaatkan internet untuk berkomunikasi, menurut Quail (dalam Sofyan, 2014:139), “yakni: Informasi, Identitas, Integrasi dan interaksi sosial, serta Hiburan”.

4. Hal yang Menarik dari Internet

“Di media internet banyak sekali tempat yang menarik untuk dikunjungi, bahkan dirancang untuk memberikan rasa ingin tahu siswa atau anak yang mengaksesnya, di internet kita dapat menemukan apapun yang diinginkan” (Setiawan, 2009:25). “Internet menawarkan kemudahan, kecepatan, ketepatan akses, dan kemampuan menyediakan berbagai kebutuhan informasi bagi setiap orang, kapan saja, dimana saja, dan pada tingkat kapan saja” (Abraham, 2010:84).

“Internet menarik bagi anak-anak. Dengan menggunakan Internet, anak-anak dapat mengakses banyak informasi, berkomunikasi dengan orang-orang dari seluruh dunia, bertukar pengalaman dan minat, mendengarkan musik dari seluruh dunia, dan melihat layanan publik. Iklan dan gameplay, game sebagai hiburan” (Dewi, 2015:152).

Keuntungan dunia internet bisa disimpulkan dalam satu kata: kesederhanaan. Segala aktivitas yang memiliki hubungan dengan internet niscaya akan sederhana, gampang digunakan, gampang diterapkan, serta gampang dipahami (Arsyad, 2014:196).

5. Manfaat Internet

“Internet merupakan media, sumber informasi yang sangat lengkap, mudah dan cepat terhubung ke seluruh dunia. Di Internet, Anda bisa mendapatkan berbagai informasi seperti pekerjaan, olahraga, seni, belanja, perjalanan, kesehatan, permainan, berita, komunikasi dengan orang-orang, dan artikel ilmiah di berbagai bidang. Hampir semua bidang tugas manusia, dalam bentuk apa pun, dapat diteliti di Internet. Internet sebagai sumber daya memungkinkan siapa saja untuk terus belajar kapan saja, di mana saja, dan untuk tujuan hidup apa pun. Untuk kebutuhan belajar, internet tidak hanya menyediakan fasilitas penelusuran informasi saja, tetapi juga komunikasi” (Abraham, 2010:72).

Hal yang sejalan diberikan oleh Setiawan (2009:18), internet memiliki banyak kelebihan.:

- a) Internet memungkinkan kita untuk mengirim dan menerima email di mana saja di dunia dibandingkan dengan pengiriman pos tradisional;
- b) Anda bisa berinteraksi dalam sebuah grup yang sesuai dengan pekerjaan dan minat Anda;
- c) dapat mencari informasi di tingkat nasional

atau internasional, mencari informasi di semua bidang di Internet;

- d) berkat Internet, orang dapat menemukan berbagai jenis hiburan sesuai dengan keinginan mereka;
- e) Mendengarkan musik serta streaming video.;
- f) Sarana promosi.

a) Dampak Negatif Penggunaan Internet

Menurut Dewi (2015:152) mengemukakan bahwa:

“Internet adalah lingkungan virtual yang luas. Anak-anak dapat mengakses banyak informasi dan berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh dunia, berbagi pengalaman dan kepentingan, anak dapat mendengarkan musik dari seluruh dunia, menonton iklan layanan masyarakat, dan bermain game sebagai hiburan, selain itu anak-anak rentan terhadap berbagai masalah yang ada di internet mulai dari informasi-informasi yang menyesatkan, pornografi, kecanduan yang mengakibatkan isolasi sosial.”

Internet tidak hanya menjadi sumber informasi pengetahuan, tetapi juga informasi buruk ketika pemanfaatannya mengarah pada kecanduan dan hiburan berlebihan yang mengintai anak-anak. Melalui internet, beberapa materi yang berhubungan dengan seks, kekerasan, hiburan, dll ditampilkan tanpa sensor, dan anak-anak bebas mengunjungi situs porno, bermain game kekerasan, dan bermain media sosial (Setiawan 2009:28).

b) Dampak Media Sosial

Media sosial mempermudah masyarakat dalam berkomunikasi serta berinteraksi secara bebas dan tanpa batasan. Senyaman itu, media sosial juga bisa merugikan jika digunakan secara berlebihan. Pemanfaatan media sosial yang berlebihan dapat membuat seseorang menjadi antisosial dan mempengaruhi sikap egois. Alih-alih bertemu tatap muka dan duduk bersama, dapat dibayangkan bahwa seseorang akan duduk berjam-jam di depan komputer atau perangkat yang mendukung Internet, berkomentar dan berkomunikasi dengan teman. Fungsi dapat digantikan oleh digitalisasi. Ada juga kekhawatiran bahwa anak-anak akan terpengaruh oleh arus informasi yang bebas di situs teman dan media sosial. “Media sosial berpotensi mengurangi kegiatan sosial antar orang dalam kehidupannya yang kurang menumbuhkan sikap mandiri dan kepekaan sosial” (Abraham, 2010:44).

Media sosial memiliki efek negatif pada perubahan kepribadian seseorang. Selain itu, anak-anak dengan kinerja media sosial yang buruk karena pengaruh godaan buruk dari kenalan dapat menjadi malas karena mereka begitu dihibur di media sosial (Arsyad, 2014:200).

c) Dampak Game Online

Kata game online berasal dari kata *game* dan *online*. Game online ialah game komputer yang bisa dimainkan dalam mode multipemain melalui Internet.

Umumnya ada layanan tambahan oleh penyedia layanan online, atau dapat diakses langsung melalui sistem perusahaan yang menyediakan game, dengan mengunjungi situs web terkait (Apriyanti & Darmanto, 2015:996).

Menurut Achroni (2012:95) “*game online* mempunyai berbagai karakteristik yang dapat membuat anak kecanduan dan memiliki rasa ketertarikan yang sangat tinggi untuk bermain *game online*”. Ciri tersebut, diantaranya :

- 1) Penggunaanya akan bersedia meluangkan uang dan tenaga untuk permainan itu;
- 2) Pemain selalu ditantang untuk mencapai tujuan game dan game pada level tertinggi;
- 3) Game bisa digunakan sebagai pelarian;
- 4) Pengaruh lingkungan sosial. Dia yang tidak ingin dicap sebagai anak yang cerdas secara sosial atau paham teknologi akan meningkatkan kemampuan game nya.

Game yang berlebihan, termasuk game online menyebabkan sejumlah masalah bagi anak di bawah umur dengan berbuat asusila, mulai berbohong kepada orang tua untuk memberikan kebebasan bermain game online, hingga mencuri uang orang tua untuk membayar sewa internet. “Pemanfaatan internet secara berlebihan juga mengakibatkan anak cenderung egois, anti sosial, kehilangan rasa toleransi, meniru kekerasan, menang sendiri, dan susah untuk berbagi” (Muhaimin, 2012:110).

Sejalan dengan Muhaimin, Achroni (2012:96) yang menjelaskan “fenomena anak yang bermain game seperti *game online*, *video game*, dan *game* lainnya secara berlebihan dapat melalaikan banyak kewajiban seperti makan, mandi, belajar, bermain bersama teman, beribadah dan lain-lain”.

d) Kecanduan Internet

“Internet juga dapat menyebabkan kecanduan atau kecanduan. Internet bisa menjadi buruk jika digunakan secara tidak bertanggung jawab. Banyak anak-anak yang kecanduan atau kecanduan internet sementara anak-anak betah berlama-lama di depan komputer membuat mereka melupakan kewajiban terpenting mereka. Salah satu alasan mengapa seorang anak sangat menyukai Internet adalah karena dia mendapatkan pengalaman baru, dia merasa nyaman dan dia mendapatkan hal-hal yang tidak tersedia di dunia nyata.”

“Ciri-ciri anak yang kecanduan internet pada umumnya adalah mereka akan marah jika Anda membatasi pemanfaatan Internet, bahwa mereka cenderung enggan untuk berkomunikasi dengan orang lain dan tertutup atau hanya ingin. berteman dengan orang-orang tertentu” (Setiawan, 2009:32).

“Aktivitas internet merangsang sistem saraf pusat individu, yang akan merasa senang dan puas. Perasaan ini akan mendorong individu untuk terus menggunakan Internet dan meningkatkan tingkat kesenangan mereka. Setelah kecanduan terbentuk, pengalaman kesenangannya akan segera berubah menjadi kebiasaan”. (Young, 2011:29)

Selanjutnya, Young (2011:28) menyatakan bahwa:

“Seseorang akan diklasifikasikan sebagai pecandu internet selama mereka memenuhi salah satu dari tiga kondisi berikut:”

- a) Akan merasa lebih mudah mengembangkan online daripada di kehidupan nyata;
- b) Akan bosan setiap kali akses Internet terputus atau berhenti bekerja;
- c) Mencoba untuk menyembunyikannya atau waktu pemanfaatan aktual dari anggota keluarga.

Menurut Young (dalam Soetjipto, 2012:77), kriteria yang digunakan untuk membedakan pecandu dengan non-pecandu adalah:

- a. Merasa sibuk di internet;
- b. Menggunakan Internet membutuhkan waktu untuk puas;
- c. Gelisah, murung, tertekan, dan mudah tersinggung saat membatasi pemanfaatan Internet;
- e. Ketidakmampuan untuk mengontrol, mengurangi maupun menghentikan

- f. pemanfaatan internet;
- f. Akses internet yang dibutuhkan akan lebih lama;
- g. Kehilangan orang yang dicintai, pekerjaan, pendidikan, maupun karir;
- h. Internet digunakan untuk menyelesaikan masalah maupun perasaan lain.

Freitag dan Weaver (dalam Soetjipto, 2012:78) juga menyatakan “gejala kecanduan internet meliputi:”

- a. Menggunakan Internet serta memikirkannya sepanjang waktu saat tidak digunakan;
- b. Pemanfaatan internet tak dapat dikendalikan;
- c. Mudah marah serta gelisah jika tidak terhubung internet;
- d. Menggunakan Internet sebagai jalan keluar dari masalah;
- e. Berbohong kepada keluarga dan teman tentang waktu yang dihabiskan online
- f. Kehilangan orang yang dicintai, pekerjaan, pendidikan, maupun karir;
- g. Tidak peduli dengan uang yang akan digunakan dalam berinternet;
- h. Murung, depresi, kecemasan.

Pendapat ini juga didukung oleh Abraham (2010:47). Kecanduan internet memiliki gejala umum berikut:

- a. Keinginan untuk menghabiskan waktu lebih di Internet.
- b. Ketika tanpa Internet, mereka mengalami kecemasan, kegelisahan, lekas marah, dan fantasi tentang Internet.
- c. Terhubung ke internet mengurangi gejala penarikan.
- d. Akses internet lebih lama dari yang dimaksudkan.
- e. Sebagian besar aktivitas yang digunakan untuk aktivitas internet;
- f. Memprioritaskan pemanfaatan internet untuk mengurangi aktivitas penting, baik di tempat kerja, sosial atau rekreasi;
- g. Pemanfaatan internet yang berlebihan mengganggu hubungan sosial, pekerjaan, atau pendidikan;
- h. Internet sebagai pelarian;
- i. Menyembunyikan pemanfaatan internet dari keluarga atau teman.

Berdasarkan pendapat ahli di atas,

disimpulkan bahwa ciri-ciri orang yang kecanduan internet dapat dikenali dari ciri fisik seperti lesung pipit, mata merah, dan mata berair akibat pemanfaatan. Terlalu banyak waktu di perangkat atau laptop dan takut pada semangat ketika tanpa koneksi internet.

Metode Penelitian

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Gunungsitoli Barat Tahun Pelajaran 2021/2022. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Saifudin (2011:5), “Metode Kuantitatif adalah penelitian yang analisisnya lebih fokus pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan menggunakan metode statistika”.

Dalam penelitian ini ada beberapa langkah-langkah yang ditempuh peneliti antara lain:

1. Melakukan penjajakan lokasi penelitian di SMP Negeri 1 Gunungsitoli Barat.
2. Merencanakan topik/permasalahan penelitian.
3. Topik/permasalahan penelitian tersebut dikonsultasikan kepada Dosen Penasehat Akademik dan kepada Ketua Program Studi, selanjutnya diajukan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Nias.
4. Jika topik/permasalahan penelitian tersebut telah disetujui oleh LPPM, selanjutnya diajukan kepada Dekan untuk menghunjuk Dosen Pembimbing I dan II, serta menetapkan Dosen tersebut sebagai Dosen Pembimbing Skripsi.
5. Peneliti mulai menyusun rancangan skripsi dengan bimbingan dari Dosen Pembimbing I dan II, selanjutnya direvisi hingga rancangan skripsi tersebut disetujui untuk diseminarkan.
6. Melalui seminar rancangan skripsi, peneliti akan diuji oleh masing-masing Dosen Penguji/Pembimbing, serta mendapat saran dan masukan-masukandariDosenPenguji/Pembimbin

- g demi kesempurnaan rancangan skripsi tersebut.
7. Setelah rancangan skripsi direvisi, maka diajukan kembali kepada Dosen Pembimbing I dan II guna mendapat persetujuan untuk dapat dilanjutkan pada tahap penelitian lapangan.
 8. Selanjutnya peneliti akan meneliti di sekolah/lokasi penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya dengan menyebarkan angket (*kuisisioner*) kepada siswa (*responden*) untuk diisi sesuai dengan petunjuk dari peneliti.
 9. Setelah selesai mengadakan penelitian, berikutnya peneliti mengambil surat keterangan dari kepala sekolah bahwa penelitian tersebut benar-benar telah dilaksanakan.
 10. Data mentah yang telah diperoleh dari siswa (*responden*) tersebut akan diolah dengan langkah-langkah yang telah disusun sebelumnya hingga menjadi sebuah skripsi (karya ilmiah).

B. Penjabaran Variabel Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis penelitian serta kajian pustaka maka yang menjadi variabel dalam riset ini yaitu:

1. Variabel bebas (X) : Internet sebagai media pembelajaran
2. Variabel terikat (Y) : Kreativitas belajar siswa

C. Populasi

Menurut Sugiyono (2010: 80) "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Maka populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-A SMP Negeri 1 Gunungsitoli Barat yang kemudian ditetapkan sebagai responden penelitian. Menurut Arikunto (2001:712) :

"Apabila subjek kurang dari 100 lebih baik di ambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika jumlah besar, subjeknya 100 atau lebih dapat di ambil sampel antara 10-15 % atau 20-25 %, tergantung dari setidak-tidaknya dari:"

- a. Kebolehan peneliti di lihat dari waktu, dana dan tenaga.
- b. Luasnya wilayah pengamatan, karena akan menyangkut banyak tidaknya informasi.
- c. Indikator resiko yang ditanggung oleh peneliti.

Berdasarkan pernyataan di atas, mengingat jumlahnya kurang dari 100 orang, maka penelitian ini merupakan penelitian populasi dengan jumlah 25 orang siswa.

D. Jenis Data dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis Data

"Jenis data yang digunakan dalam peneliti ini yaitu jenis data primer yang merupakan data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh Peneliti secara langsung dari sumber datanya atau yang diperoleh langsung dari responden atau sumber data berupa angket."

2. Instrumen Pengumpulan Data

"Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati" (Sugiyono, 2010:102). Instrumen dalam penelitian ini adalah angket tertutup tentang pengaruh pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKN kelas VIII-A di SMP Negeri 1 Gunungsitoli Barat. "Angket tertutup yakni angket yang sudah ada jawabannya sehingga responden tinggal memilih, hal ini akan memudahkan responden dalam menjawab. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 20 item, yaitu 10 item tentang internet sebagai media pembelajaran dan 10 item tentang kreativitas belajar siswa."

E. Prosedur Pengumpulan Data Penelitian

Untuk data primer diperoleh dari responden yang merupakan sampel. Angket disusun dalam bentuk pertanyaan berjumlah 10 item yang ditujukan pada variabel X atau tentang internet sebagai media pembelajaran dan 10 item untuk variabel Y tentang kreativitas belajar siswa.

Untuk mengolah data penelitian ini membuat organisasi pengolahan data dengan tahapan-tahapan yaitu:

1. Tahap Persiapan

Tahap ini adalah yang paling awal yang

merupakan perencanaan atau program kerja untuk data di lapangan. Tahapan ini dimulai dengan menyusun rancangan penelitian dilanjutkan dengan menyusun layout untuk mempermudah pengolahan secara sistematis dan mengurus surat izin penelitian dari instansi terkait, sehingga tugas penelitian ini sah berdasarkan dengan ketentuan yang berlaku.

2. Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini keseluruhan alat pengumpulan data disebarikan pada semua sampel untuk diisi berdasarkan keadaan responden. Untuk data primer yang merupakan data langsung dari responden yang menjadi sampel penelitian, maka angket disebarikan kepada masing-masing responden. Setelah diisi sesuai dengan petunjuk maka diperoleh atau diambil kembali daftar angket yang telah disebarikan yang kemudian akan diolah.

3. Tahap Pengolahan Data

Pada tahap ini data telah dikumpulkan untuk diolah dengan tata cara yang sudah ditentukan untuk kemudian diinterpretasikan.

4. Tahap Penelitian Hasil Penelitian.

Pada tahap ini segala sesuatu yang didapat dari lapangan baik itu berupa jawaban-jawaban responden melalui angket kemudian diolah dan ditulis dalam bentuk skripsi.

F. Teknik Analisis Data Penelitian

Teknik analisa data dilaksanakan dengan mengolah data yang di kumpulkan agar hasilnya dapat dipertanggungjawabkan dan dapat dipercaya kebenarannya secara ilmiah dan ditempuh melalui langkah-langkah berikut ini:

1. Verifikasi Data

“Verifikasi data ialah pembentukan kebenaran dari teori, fakta, dll. Data yang terkumpul diolah dan dianalisis dengan cara yang dapat diuji secara hipotetis.”

2. Pengolahan Angket

Angket yang telah diverifikasi diberi opsi 4 (empat) alternatif. Pada setiap opsi pilihan nomor item diberi bobot, bertujuan untuk memudahkan data peneliti menggunakan data kuantitatif dengan ketentuan:

- a. Yang memilih opsi pilihan Seringkali diberi bobot 4 (empat)
- b. Yang memilih opsi pilihan Sering diberi bobot 3 (tiga)

c. Yang memilih opsi Kadang-kadang diberi bobot 2 (dua)

d. Yang memilih opsi pilihan Tidak pernah diberi bobot 1 (satu)

3. Uji Coba Alat Penelitian

Untuk itu perlu dilakukan konfirmasi terhadap data dan informasi yang diperoleh. Untuk mengkonfirmasi hal tersebut, peneliti melakukan pengujian alat penelitian dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas.

a. Uji Validitas

Saifudidin Azwar (1987: 173) “validitas berasal dari kata validity yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya”. “Suatu tes dikatakan memiliki validitas tinggi jika alat tersebut menjalankan fungsi pengukurannya dengan benar atau memberikan hasil pengukuran yang sesuai dengan tujuan pengukuran. Artinya hasil pengukuran dari pengukuran tersebut merupakan besaran yang secara akurat mencerminkan fakta atau kondisi sebenarnya dari apa yang sedang diukur.”

PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

SMP Negeri 1 Gunungsitoli Barat berdiri sejak tanggal 03 Maret 2002, Sekolah ini terletak di Desa Sihare’o Siwahili Kecamatan Gunungsitoli Barat, Kota Gunungsitoli yang merupakan sekolah dengan nilai akreditasi “B” yang juga sebagai sekolah rujukan sehingga sistem pembelajaran lebih maju. Perkembangan teknologi menuntut sekolah dizaman sekarang untuk selalu meningkatkan sumber daya manusianya, sekolah ini akan selalu meningkatkan proses belajar mengajar agar tercapai lulusan siswa-siswi yang berkualitas, bermoral, dan berkompeten, serta meningkatkan proses pembelajaran dengan menggunakan Kurikulum 2013. SMP Negeri 1 Gunungsitoli Barat telah banyak melahirkan siswa-siswi berprestasi dan telah banyak menjuarai berbagai macam perlombaan.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan interpretasi data yang telah diuraikan pada bab IV sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil pengolahan angket tentang tentang Pemanfaatan Internet sebagai Media Pembelajaran di Kelas VIII SMP Negeri 1 Gunungsitoli Barat tahun pelajaran 2021/2022 adalah **78,7**. Sedangkan dari hasil pengolahan angket tentang tentang Kreativitas Belajar Siswa di Kelas VIII SMP Negeri 1 Gunungsitoli Barat tahun pelajaran 2021/2022 adalah **79,9**.
2. Dari hasil pengolahan data penelitian diperoleh koefisien korelasi pengaruh Pemanfaatan Internet sebagai Media Pembelajaran terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas VIII SMP Negeri 1 Gunungsitoli Barat tahun pelajaran 2021/2022 adalah 0,880 dengan interpretasi Korelasi Sangat Tinggi.
3. Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian diketahui bahwa besar pengaruh Pemanfaatan Internet sebagai Media Pembelajaran terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas VIII SMP Negeri 1 Gunungsitoli Barat tahun pelajaran 2021/2022 adalah 77,40%.
4. Berdasarkan pengujian hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 8,882$ selanjutnya dikonsultasikan pada t_{tabel} . Nilai t_{tabel} diperoleh berdasarkan $dk = n - 2 = 25 - 2 = 23$. Pada taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,714$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga hipotesis berbunyi “Ada Pengaruh Yang Signifikan Pemanfaatan Internet Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di kelas VIII SMP Negeri 1 Gunungsitoli Barat tahun pelajaran 2021/2022”.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, pembahasan dan kesimpulan dalam penelitian ini maka beberapa saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Untuk Sekolah, sebagai upaya dalam melengkapi sarana prasarana sebagai penunjang yang berhubungan dengan internet demi menunjang proses pembelajaran di sekolah.
2. Untuk Guru, agar dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai bahan dalam menggunakan internet sebagai salah satu media pembelajaran guna meningkatkan kreativitas belajar siswa, terkhusus pada mata pelajaran PPKn.
3. Untuk Siswa, agar dapat memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran dengan lebih optimal, dan tidak menyalahgunakan internet untuk hal-hal tidak berguna.
4. Untuk peneliti selanjutnya, agar bisa menjadikan penelitian ini untuk bahan referensi terkait dengan pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- A, Abraham, 2020, *Tersesat di Dunia Maya*, Surabaya: Java Pustaka Media Utama.
- Arikunto, Suharsimi, 2013, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar, 2014, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Azzet, A Muhaimeim, 2012, *Buku Pintar Mengatasi Anak Nakal*, Yogyakarta: Katahati.
- Aqib, Zainal, 2013, *Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)*, Bandung: Yrama Widya.
- Darmanto, 2014, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2010, *Guru & Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ekasari, Putri dan Arya Adi Dharmawan, 2012, *Dampak Sosial-Ekonomi Masuknya*

Pengaruh Internet Dalam Kehidupan Remaja di Pedesaan, Jurnal Sosiologi Pedesaan 6 (1): 57-71.

Jasmadi, 2004, Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet, Yogyakarta: Andi.

Kompas, 2015, Minat Baca Kita, Jakarta: Kompas Info Kita.

Madcoms, 2015, Mudah Menggunakan Internet Untuk Pemula, Madiun: Yogyakarta.

Martini Jamaris, 2006, Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak, Jakarta: Grasindo.

Munir, 2009, Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bandung: Alfabeta.

MZ, Arifah Budhyati, 2012, Pengaruh Internet Terhadap Kenakalan Remaja, Jurnal Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST) Periode III Yogyakarta: B-426-B-434.

Ningtyas, Sari Dewi Yuhana, 2012, Hubungan Antara Self Control Dengan Internet Addiction Pada Mahasiswa, Jurnal Pendidikan Psikologi UNNES 1 (1):25-35.

Pibriana, Desi, 2015, Pengembangan Model Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Ranah Kognitif, Jurnal 2 (1):28-40.

Sadbudhy, Endang, 2010, Pembelajaran Masa Kini, Jakarta: Sekarmita.

Sardiman, 2011, Interaksi dan Motivasi Belajar

Mengajar, Jakarta: Rajawali Pers.

Setiawan, Toni, 2009, Internet Untuk Anak, Jogjakarta: A – Plus Book.

Soetjipto, Helly P, 2012, Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecabduab Internet, Jurnal Psikologi Universitas Gajah Mada 32 (2): 74-91.

Sofyan, Edy, 2014, Pengaruh Penggunaan Media Internet Dengan Motif Kreatif dan Motif Hiburan Terhadap Karakter Peserta Didik SMA Negeri di Kota Bandung, Jurnal Pendidikan 1 (2):131-146.

Sudjana, 2005, Metoda Statistika, Bandung: Tarsito.

Sumolang, Marcelino, 2013, Peranan Internet Terhadap Generasi Muda di Desa Tounet Kecamatan Langowan Barat, Jurnal 2 (4): 1-16.

Susena, Edy dan Dewi Amelia Lestari, 2014, Dampak Penggunaan Internet Terhadap Kecerdasan Pelajar Sekolah Menengah Atas (Sma) Di Daerah Pedesaan Dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Daerah Pedesaan, Jurnal Sainstech Politeknik Indonusa Surakarta 2 (2): 1-10.

Uno, Hamzah, dkk., 2010, Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran, Jakarta: Bumi Aksara

Warsita, Bambang, 2008, Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya, Jakarta: Rineka Cipta