

PENGARUH INTERNET DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL PENYELESAIAN TUGAS PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS

Syarifah Raspi Anita¹⁾, Dr. Elfi Tasrif, M.T²⁾

¹Jurusan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

²Dosen Jurusan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik Universitas negeri Padang

Jln. Prof.Hamka-Kampus UNP-Air Tawar

Email : ¹syarifahsyra87@gmail.com, ²elfitasrif@ft.unp.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar manfaat pengaruh internet dan motivasi terhadap hasil penyelesaian tugas siswa kelas X pada mata pelajaran dasar desain grafis. adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian asosiatif yang bersifat korelasional antara pendekatan kuantitatif. Populasi dalam *research* ini di tujukan pada peserta didik kelas X multimedia sebanyak 30 orang peserta didik. Data yang dikumpulkan menggunakan metode angket yang telah disusun dengan dokumentasi. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian tersebut menggunakan *slake likert* yaitu dengan memberikan kuesioner kepada peserta didik kelas X Multimedia di SMK N 3 Aceh Barat Daya sebagai responden dalam penelitian ini. Angket dan instrument yang di susun atas dasar indikator yang telah di tentukan dalam *research* ini. Hasil *research* menunjukkan: 1). Terdapat pengaruh yang positif antara pemanfaatan internet terhadap hasil penyelesaian tugas pada kelas X multimedia yang nilai hitung $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.809 > 1.697$) member sumbangan sebesar 34.1% 2). Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dengan motivasi belajar terhadap hasil penyelesaian tugas pada siswa kelas X multimedia yang nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.918 > 1.697$) memberikan sumbangan sebesar 35.1% dan 3). terdapat pengaruh secara bersamaan antara pemanfaatan internet dan motivasi belajar terhadap hasil penyelesaian tugas nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($13.824 > 2.292$) memberikan sumbangan sebesar 50.6%.

Kata kunci : Pemanfaatan Internet, Motivasi Belajar, dan Hasil Penyelesaian Tugas

ABSTRACT

This study aims to find out how much benefit the influence of the internet and motivation on the results of the completion of class X assignments on the basic subjects of graphic design. As for the type of research used is associative correlational research between quantitative approaches. The population in this research is addressed to multimedia class X students as many as 30 students. Data collected using a questionnaire method that has been compiled with documentation. The data collection techniques in the study used slake likert, namely by giving questionnaires to students of class X Multimedia at SMK N 3 Aceh Barat Daya as respondents in this study. Questionnaires and instruments are arranged on the basis of indicators that have been determined in this research. Research results indicate: 1). There is a positive influence between the use of the internet on the results of the completion of assignments in the multimedia X class whose count value $t_{count} > t_{table}$ ($3,809 > 1,697$) contributes 34.1% 2). There is a positive and significant influence on learning motivation towards the results of task completion in the X class multimedia students whose $t_{count} > t_{table}$ ($3,918 > 1,697$) contributes 35.1% and 3). there was a simultaneous influence between the use of the internet and learning motivation on the results of the task completion of the f count value ($13,824 > 2,292$) giving a contribution of 50.6%.

Keywords: Internet Utilization, Learning Motivation, and Results of Completing assignments

PENDAHULUAN

Kemajuan zaman yang di pengaruhi oleh teknologi informasi dapat meningkatkan kalitas kerja serta pendidikan, karena dengan teknologi informasi

berbagai kegiatan dapat dilakukan dengan mudah dan cepat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan produktivitas kerja dan kemajuan dalam pendidikan. Berkembangnya jaringan internet telah memudahkan penguasaan untuk mendapatkan informasi sesuai

dengan kebutuhannya masing-masing dalam melakukan pekerjaannya. Internet merupakan salah satu sumber informasi ilmiah, bisnis, hiburan, pendidikan dan lain-lain. Melihat perkembangan internet sebagai sumber informasi yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi dunia pendidikan, hal ini sangat mengugah bagi penulis untuk mengupayakan kesadaran peningkatan pelayanan dalam penggunaan internet yang lebih bersifat sebagai sumber informasi ilmiah dan pendidikan disekolah sehingga dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi pembelajaran disekolah serta dapat berperan penting dalam kemajuan ilmu pendidikan dan pengetahuan bagi peserta didik.

Melihat dari fenomena perkembangan internet saat ini, pendidikan khususnya sekolah sudah harus selalu terjun dalam menerapkan penggunaan teknologi informasi yaitu internet sebagai sumber daya untuk dijadikan sebagai sumber pembelajaran bagi peserta didik. Internet merupakan sumber belajar yang dapat memberikan kemudahan dan manfaat bagi pengguna khususnya sebagai sumber belajar bagi peserta didik dan guru yang dapat mengurangi atau mengecilkan keterbatasan oleh waktu dan ruang[1]. Melalui peranan teknologi internet ini khususnya dibidang ilmiah dan pendidikan, diharapkan sekolah mampu untuk menunjang peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. karena hampir disetiap daerahnya telah memiliki fasilitas komputer dan jaringan internet. Dalam melaksanakan program pembelajaran perlu dipertimbangkan STUPHA yaitu (S) peserta didik, (TU) tujuan, (P) pembelajaran dan (HA) hasil. Hasil belajar dapat di pengaruhi oleh beberapa hal, salah satunya yang dapat meningkatkan hasil atau prestasi belajar pada peserta didik yaitu dengan memanfaatkan internet sebagai media atau sumber belajar[2]. Dasar atas pertimbangan itu, maka internet adalah salah satu sumber belajar yang dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan atau perubahan pada diri seseorang pada perubahan yang lebih baik. Hasil belajar yang baik adalah nilai yang diperoleh peserta didik sesuai dengan nilai yang telah ditentukan oleh sekolah sehingga ilmu yang telah dipelajari dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan bermanfaat bagi kehidupan bermasyarakat. Hasil belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai angka dan huruf dimana hasil belajar tersebut diperoleh setelah peserta didik mengikuti suatu kegiatan pembelajaran[5].

Dirjendidasmen no.1321/c4/MN/2004
Tentang Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kurikulum tahun 2004 dan petunjuk dari Badan

Standar Nasional Pendidikan (BSNP) tahun 2006 dimana masing-masing sekolah diberikan kewenangan untuk dapat menentukan Standar Ketuntasan Minimal (KKM) sesuai dengan kondisi dan situasi sekolah tersebut[9]. Pada umumnya sekolah menetapkan standar ketuntasan belajar dengan nilai 75 untuk semua mata pelajaran.

Berdasarkan dari hasil pengamatan dan wawan cara peneliti di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya pada juli tahun 2018, terdapat beberapa kendala dan permasalahan pada proses pembelajaran. Pada umumnya media pembelajaran yang tersedia di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya sudah dapat dikatakan sangat mendukung. Tersedianya ruang lab komputer yang didukung dengan kelengkapan jaringan internet seperti *wi-fi*. Terkadang peserta didik kurang memanfaatkan media tersebut secara maksimal untuk kepentingan pembelajaran, terutama pada pemanfaatan jaringan internet. Hal tersebut sangat mempengaruhi terhadap hasil belajar peserta didik yang dapat diketahui dari hasil wawancara peneliti dengan guru pada salah satu mata pelajaran yaitu Dasar Desain Grafis kejuruan Multimedia. Berdasarkan data hasil belajar UTS (ujian tengah semester) pada semester ganjil tahun pelajaran 2018-2019, yang didapatkan hasil belajar pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis siswa kelas X Jurusan Multimedia ini belum memuaskan. Hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis masih banyak yang belum mencapai nilai yang diinginkan yaitu rata-rata 75. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. UTS Hasil Belajar Siswa Kelas X Multimedia Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai rata-rata	Nilai yang diperoleh siswa	
			< 75	≥ 75
X MM	30 Orang	75,77	18 Orang	12 Orang

Berdasarkan data yang diperoleh tersebut, bahwa belum tercapainya hasil belajar pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis yang kemungkinan besar disebabkan oleh pengaruh penggunaan internet yang belum memadai, dan motivasi diri yang tidak baik sehingga siswa kurang mampu menerima dan mengolah materi yang diberikan kepada peserta didik.

Motivasi dapat dikatakan sebagai kekuatan, tekanan, penggerak dan penyemangat yang timbul dalam diri seseorang atau sekelompok orang untuk

mencapai hasil sesuai dengan yang akan dicapai[8]. Motivasi adalah suatu factor yang timbul dari dalam diri sendiri atau bersifat internal yang menjadi penyemangat dalam melakukan sesuatu yang ingin dilakukan. Motivasi belajar dapat dikatakan suatu usaha yang timbul dari dalam diri sendiri yang menjadikan peserta didik belajar dengan sungguh-sungguh dan dengan penuh rasa semangat. Semakin tinggi motivasi belajar untuk belajar maka semakin besar pula kemungkinan untuk menguasai dan memperoleh hasil belajar yang baik. Peserta didik yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi akan menggunakan segala potensi dan kemampuannya seoptimal mungkin dengan mengikuti proses belajar mengajar dengan baik, menggunakan fasilitas internet sebagai media pembelajaran sedangkan peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang rendah tidak akan menggunakan potensi dan kemampuannya dengan optimal karena mereka tidak memahami segala potensinya sehingga menimbulkan sifat mengganggu teman dan malas belajar dan dengan sengaja mencari perhatian yang dapat menyebabkan proses belajar mengajar terganggu dan menggunakan fasilitas internet hanya sekedar media bermain-main.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif korelasional, penelitian korelasi ialah suatu penelitian bertujuan untuk menemukan sebuah hubungan dan apabila ada, seberapa erat hubungan tersebut. Sesuai dengan pengertian diatas maka penelitian ini mencoba untuk menjelaskan atau menggambarkan secara jelas dan terperinci tentang bagaimana pengaruh pemanfaatan internet (X_1) dan motivasi belajar (X_2) terhadap hasil penyelesaian tugas (Y) pada mata pelajaran dasar desain grafis.

Penelitian ini dilakukan di kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Aceh Barat. Adapun pelaksanaan penelitian ini pada bulan November 2018. populasi penelitian adalah jumlah siswa kelas X Jurusan Multimedia SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya 2018/2019 sebanyak 30 peserta didik. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* yaitu cara pengambilan sampel dari anggota populasi secara acak tanpa memperhatikan strata (tingkatan) dalam anggota populasi tersebut. Dalam pengambilan sampel teknik *simple random sampling* ini, semua populasi dijadikan sampel penelitian.

Pada sebuah proses ilmiah agar dapat mengetahui segala sesuatu yang dituju harus mempertimbangkan banyak hal, agar mendapatkan hasil yang baik. Macam-macam variabel dalam penelitian yang dapat digunakan agar mendapatkan hasil yang baik untuk sesuatu yang memiliki

keterkaitan atau sering disebut dengan sebuah hubungan suatu variable pada penelitian dapat dibedakan menjadi dua bagian yaitu[7]:

- a. Variabel bebas (independent), adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab berubahnya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Untuk penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah Pemanfaatan Internet (X_1) dan Motivasi Belajar (X_2).
- b. Variabel terikat (dependent) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Untuk penelitian ini, yang merupakan variabel terikat adalah Hasil penyelesaian tugas (Y) pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X jurusan multi media di SMK Negeri 3 Aceh Barat daya.

Hasil yang baik dan akurat sangat diperlukan data. Data adalah hasil pencatatan atau informasi yang didapat peneliti baik berupa fakta ataupun angka[6]. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah : (a) Data primer yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari responden, yang diperoleh berdasarkan hasil pengisian angket oleh siswa. (b) Data sekunder yaitu data-data berupa catatan-catatan yang diperoleh dari dokumen hasil penyelesaian tugas Dasar Desain Grafis kelas X Jurusan Multimedia SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya[6]. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket yang disusun berdasarkan skala *likert* kepada peserta didik yang merupakan sebagai responden dalam penelitian ini. Angket atau instrument dibuat berdasarkan indikator yang telah ditentukan dalam penelitian ini. Penyusunan indikator-indikator diperoleh dari kajian teori tiap-tiap variabel yang dipecahkan menjadi beberapa item. Penyusunan angket dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan variabel sebagai acuan untuk indikator.
2. Membuat kisi-kisi angket berdasarkan indikator dari setiap variabel penelitian.
3. Menyusun butir-butir pernyataan (item) berdasarkan indikator yang telah ditetapkan.

Setiap item pertanyaan mempunyai nilai yang berpedoman pada skala *Likert*. Skala *Likert* yang digunakan untuk adalah untuk melihat dan menilai bagaimana pendapat atau sikap dari seseorang atau sekelompok orang terhadap apa yang akan dikaji atau yang diteliti.

Jawaban setiap item instrumen dengan alternatif jawaban yang terdiri dari lima jawaban Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang (KD), Jarang (JR), Tidak pernah (TP). Sedangkan item yang bernilai negatif diberi skor 1-2-3-4-5 dan item yang bernilai positif diberi skor 5-4-3-2-1. Kemudian instrumen diuji untuk mengetahui butir-

butir yang dapat digunakan sebagai item pertanyaan dalam penelitian ini. Uji coba instrument dilakukan dengan 2 tahapan yaitu validitas instrument dan reliabilitas instrument. Adapun teknik analisis data pada penelitian ini terdiri dari deskripsi data, uji persyaratan dan pengujian hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah menunjukkan gambaran tentang pengaruh pemanfaatan internet (X_1) dan motivasi belajar (X_2) terhadap hasil penyelesaian tugas (Y) siswa Kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya. Adapun hasil pengujian hipotesisnya:

1. Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama pada penelitian ini terdapat pengaruh atas pemanfaatan internet terhadap hasil penyelesaian tugas peserta didik Kelas X Multimedia di SMK Negeri 3 Aceh Barat Day, hasil dari uji t test dan persamaan rengresi dinyatakan pada tabel 2 berikut :

Tabel 2. Uji t test pertama

Variabel	t hitung	t tabel	Sig
Pemanfaatan internet	3.809	1.697	0.001

Hipotesis pertama ini berbunyi pengaruh pemanfaatan internet terhadap harga hasil penyelesaian tugas diperoleh nilai t_{hitung} pemanfaatan internet (X_1) sebesar 3,809 dimana nilai keberartian probalitas sebesar $0,001 < 0,05$, untuk keterangannya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti pemanfaatan internet (X_1) berpengaruh secara signifikan terhadap hasil penyelesaian tugas (Y) peserta didik Kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya, diperoleh hasil sumbangan oleh pemanfaatan internet terhadap hasil penyelesaian tugas sebesar 34.1% sisanya di pengaruhi oleh faktor lain sebesar 65.7% dan Bentuk persamaan dari variabel pemanfaatan internet (X_1) dapat dinyatakan dengan persamaan $Y = 25.974 + 0,824 X_1$ dimana apabila pemanfaatan internet (X_1) naik satu satuan maka akan mengakibatkan naiknya nilai hasil penyelesaian tugas (Y) siswa sebesar 0,824 satu satuan.

Dari hasil keterangan diatas pemanfaatan internet sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dimana internet adalah jendela informasi dunia yang dapat menampilkan berbagai macam kebutuhan informasi yang dicari[3]. dengan pengertian lain Internet merupakan perpustakaan raksasa dunia, dimana pada internet terdapat meliaran sumber informasi[3]. Dengan demikian internet dapat

dikatakan sebagai mesin pencari yang dapat bekerja sangat cepat sehingga mampu menemukan banyak sekali informasi yang dibutuhkan oleh para penggunanya.

2. Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua pada penelitian ini terdapat pengaruh atas motivasi belajar terhadap hasil penyelesaian tugas peserta didik Kelas X Multimedia di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya, hasil dari uji t test dan persamaan rengresi dinyatakan pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Uji t test kedua

Variabel	t hitung	t tabel	Sig
Motivasi Belajar	3.918	1.697	0.001

Hipotesis Kedua motivasi belajar diketahui harga t_{hitung} motivasi belajar (X_2) sebesar 3,918 dan harga keberartian probabilitas sebesar $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti motivasi belajar (X_2) berpengaruh secara signifikan terhadap hasil penyelesaian tugas (Y) peserta didik Kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya. Pengujian hipotesis kedua ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh dari motivasi belajar terhadap hasil penyelesaian tugas peserta didik Kelas X Jurusan Multiedia di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya, diperoleh hasil sumbangan oleh motivasi belajar (X_2) terhadap hasil penyelesaian tugas (Y) sebesar 35.4% sisanya di pengaruhi oleh faktor lain sebesar 64.6%. Berdasarkan rangkaian analisis data menunjukkan bahwa motivasi belajar (X_2) terhadap hasil penyelesaian tugas (Y) secara empiris memiliki pengaruh terhadap hasil penyelesaian tugas karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Bentuk persamaan dari variabel motivasi belajar dapat dinyatakan dengan persamaan $Y = 53.547 + 0,441 X_2$ dimana apabila motivasi belajar (X_2) ditingkatkan sebesar 1 satuan, maka akan mengakibatkan naiknya nilai hasil penyelesaian tugas (Y) siswa sebesar 0,441 satu satuan.

Hasil penyelesaian tugas peserta didik yang tinggi sangat tergantung pada besarnya motivasi belajar seseorang atau minat belajar peserta didik itu sendiri, dimana semakin ditingkatkan motivasi belajar peserta didik tersebut maka hasil belajar akan meningkatkan pula, untuk itu para peserta didik harus mampu meningkatkan motivasi belajarnya. Motivasi belajar merupakan daya pengerak peserta didik untuk dapat meningkatkan hasil atau prestasi peserta didik dalam belajar. Motivasi belajar dapat juga diartikan sebagai upaya yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu atas dasar

seseorang memiliki keinginan tertentu yang disebut disebut motif. Hal itu dapat mendorong seseorang atau sekelompok orang bertindak atau berbuat sehingga berfungsi sebagai penerak yang dapat memberikan energi atau kekuatan kepada orang tersebut untuk melakukan sesuatu hal. Dengan adanya motivasi seseorang akan tergerak untuk melakukan sesuatu sehingga ia mencapai hasil atau tujuan tertentu. Motivasi belajar adalah kekuatan yang dapat menggerakkan di dalam diri peserta didik sehingga dapat menimbulkan keinginan atau minat untuk belajar yang dapat memberikan arah kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh peserta didik tersebut dapat tercapai[4]. Motivasi terhadap seseorang dapat dilihat dari tingkahnya. Seseorang yang memiliki motivasi belajar dalam dirinya akan memiliki sikap yang berbeda jika di lihat dari seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam dirinya. Hal itu dapat dilihat dari ciri-ciri seseorang orang yang memiliki motivasi belajar seperti rajin mengerjakan tugas, mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi atau tidak lekas putus asa dalam pembelajaran, tekun, sabar dalam mengerjakan tugas, cepat dalam menyelesaikan tugas serta senang dalam menyelesaikan permasalahan atau tugas.

3. Hipotesis ketiga

Hipotesis ketiga pada penelitian ini terdapat pengaruh dari pemanfaatan internet dan motivasi belajar terhadap hasil penyelesaian tugas peserta didik Kelas X Multimedia di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya secara bersama-sama yang menggunakan analisis regresi berganda. Hasil dari pengaruh secara bersama-sama terhadap pemanfaatan internet dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap hasil penyelesaian tugas (y) dapat dilihat pada tabel 4 berikut :

Tabel 4. Rangkuman Analisis Regresi Ganda Antara Pemanfaatan Internet (X₁) dan Motivasi Belajar (X₂) terhadap Hasil Penyelesaian Tugas (Y)

Korelasi	F hitung	F tabel	Sig.
ry12	13.824	2.292	0,001

Hipotesis ketiga terdapat pengaruh secara bersama-sama atas pemanfaatan internet dan motivasi belajar yang diperoleh nilai skor pada F_{hitung} sebesar 13.824 dengan keberartian probabilitas sebesar 0,000 pada taraf alpha 0,05, maka persamaan regresi ganda dapat diterima untuk meramalkan dalam menentukan terjadinya variable hasil penyelesaian tugas (Y) akibat dari variabel pemanfaatan internet dan motivasi belajar atau dapat dikatakan variable pemanfaatan internet dan

motivasi belajar secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil penyelesaian tugas (Y) siswa Kelas X Jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya, memberikan sumbangan hasil pemanfaatan internet dan motivasi belajar terhadap hasil penyelesaian tugas sebesar 50.6% dan sisanya dipengaruhi oleh factor lain sebesar 49.6%.

Bentuk persamaan dari pemanfaatan internet (X₁) dan motivasi belajar (X₂) dapat dinyatakan dengan persamaan $Y = 9.661 + 0,592 X_1 + 0,324 X_2$ dimana apabila pemanfaatan internet (X₁) dan motivasi belajar (X₂) naik satu satuan maka hasil penyelesaian tugas (Y) peserta didik akan meningkat sebesar (0,592 + 0,324) satuan pada konstanta 9.661. Koefisien regresi pada variabel pemanfaatan internet (X₁) dan motivasi belajar (X₂) dapat dipakai untuk meramalkan terjadinya variabel hasil penyelesaian tugas (Y) sebagai akibat dari variabel pemanfaatan internet (X₁) dan motivasi belajar (X₂).

Proses dan hasil belajar dalam penyelesaian tugas banyak faktor yang dapat mempengaruhinya, namun dua faktor yang sangat dominan sehingga dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar dalam menyelesaikan tugas yaitu: faktor motivasi dalam diri dan faktor perhatian dari orang tua. Perhatian dari orang tua sangat lah besar pengaruhnya terhadap siswa untuk melakukan proses belajar yang lebih baik. Belajar adalah proses yang ditempuh seseorang berdasarkan pengalaman yang sudah ada untuk menciptakan hasil yang lebih baik. Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari kemampuan yang dikuasai dan merupakan hasil dari adanya proses belajar.

SIMPULAN

Dari uraian hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pemanfaatan internet (X₁) terhadap hasil penyelesaian tugas (Y) peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya. dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (3.809 > 1.697) Sumbangan yang diberikan oleh pemanfaatan internet terhadap hasil penyelesaian tugas 34.1% sisanya dipengaruhi oleh factor lain sebesar 65.7%.
2. terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara motivasi belajar (X₂) terhadap hasil penyelesaian tugas pada (Y) peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya. dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (3.918 > 1.697). Sumbangan yang diberikan oleh motivasi kerja terhadap hasil penyelesaian tugas sebesar 35.4% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain 64,6%.

3. terdapat pengaruh secara bersama-sama pemanfaatan internet dan motivasi belajar terhadap hasil penyelesaian tugas peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya dengan nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$ ($13.824 > 2.292$). Sumbangan yang diberikan oleh pemanfaatan internet dan motivasi belajar terhadap hasil penyelesaian tugas sebesar 50.6%, sisanya dipengaruhi oleh faktor lain sebesar 49,6%.

SARAN

Adapun saran dalam penelitian ini yang dapat dikemukakan bagi:

1. Bagi Peserta didik
Diharapkan bagi peserta didik untuk lebih meningkatkan motivasi dalam pembelajaran sehingga hasil belajar dapat lebih meningkat sesuai dengan apa yang diharapkan
2. Bagi Guru
Diharapkan kepada guru untuk lebih memberikan motivasi dan metode pembelajaran yang bervariasi kepada peserta didik sehingga hasil belajar siswa dapat lebih meningkat sesuai dengan apa yang diharapkan
3. Bagi orang tua
Diharapkan bagi orang tua untuk dapat menyediakan sarana prasarana pendukung pembelajaran di rumah sehingga peserta didik dapat memanfaatkan sumber belajar di rumah.
4. Bagi Kepala Sekolah
Diharapkan kepada kepala sekolah untuk memberikan fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran sehingga motivasi belajar siswa yang dimiliki peserta didik dapat tersalurkan

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT. Terutama saya ucapkan terimakasih yang istimewa kepada para yang terkait yang telah membantu saya dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adri, M. 2003. Pengembangan Model Belajar Jarak Jauh FT UNP dengan P4TK Medan dalam Rangka Perluasan Kesempatan Belajar.
- [2] Artati, Y. 2010. HUBUNGAN ANTARA PEMANFAATAN INTERNET SEBAGAI SUMBER BELAJAR DENGAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA SEMESTER III

PRODI DIII KEBIDANAN SUTOMO SURABAYA. *SAINTEKBU*, 3(1).

- [3] Jarot Wahyudi dkk. 2017. *Pengertian Internet*. Tersedia di: <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdb/article/download/25404/75676576560>. Di akses pada tanggal 25 November 2018.
- [4] Riyanto. 2012. *Pemanfaatan Internet Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X (Studi Kasus Pada Kompetensi Keahlian Elektronika Industri Di Smk Muda Patria Kalasan)*. Online : <http://eprints.Uny.ac.id/8853/1/JURNAL%20SKRIPSI.pdf>. Di akses pada tanggal 12 Februari 2019.
- [5] Rohyati, D. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Dan Aktivitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas V Sdn Sukabumi 1 Dan 6 Gugus 02 Tahun Pelajaran 2014/2015 Di Kota Probolinggo*. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 10(2), 184-202.
- [6] Sugiyono, D. R. 2000. *Metode Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- [7] Suprihatin, S. 2015. Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73-82.
- [8] Yulian Tika. 2013. Standar Ketuntasan Belajar Minimal. Online : <https://yuliantikatika.Wordpress.com/2013/05/23/kkm-kriteria-ketuntasan-minimal/>. diakses pada tanggal 12 Februari 2019.