




IMPLIKASI MEDIA INTERNET TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS X I DI SMA MUHAMMADIYAH TUAL KECAMATAN DULLAH UTARA KOTA TUAL

Samsul B. Narahaubun

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) As Salama Tual

Email Korespondensi: samsulbnarahaubun@gmail.com 

Info Artikel

Histori Artikel:

Masuk:

01 Agustus 2023

Diterima:

01 Agustus 2023

Diterbitkan:

03 Agustus 2023

Kata Kunci:

Implikasi;

Internet;

Minat Belajar Siswa

ABSTRAK

Internet merupakan teknologi masa kini yang mempunyai peran sangat penting di era globalisasi. Internet bagaikan sebuah perpustakaan dunia yang bisa kita akses dengan mudah segala kebutuhan yang kita perlukan. Internet mempunyai jaringan data yang mendunia, seseorang bisa mengakses dengan bebas didalam internet sesuai kehendaknya. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implikasi media internet terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah Tual Kecamatan Dullah Utara Kota Tual? Serta untuk mengetahui dampak positif dan negatif implikasi media internet terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah Tual Kecamatan Dullah Utara Kota Tual?. Tipe penelitian ini adalah penelitian kualitatif, subjek dalam penelitian ini adalah 1 orang kepala sekolah, 1 orang wakil kepala sekolah bidang akademik, dan 35 orang peserta didik, sehingga berjumlah 37 orang. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data berupa reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dengan cara penyebaran angket, didapatkan hasil 10% siswa selalu menggunakan internet, 60% siswa sering menggunakan internet dan 30% siswa kadang-kadang menggunakan internet. Pada soal nomor 2 didapatkan hasil 20% siswa selalu mengerjakan tugas menggunakan internet, 35% siswa sering mengerjakan tugas menggunakan internet, dan 45% siswa tidak terlalu sering mengerjakan tugas menggunakan internet. Pada soal nomor 4 didapatkan hasil 10% siswa sering menggunakan internet untuk bermain game online, 45% kadang-kadang, dan 45% tidak pernah menggunakan internet untuk bermain game online. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan penggunaan internet dikalangan siswa sudah menjadi kebiasaan namun ada beberapa siswa yang masih bisa membatasi dan menggunakan teknologi internet secara bijaksana. Hasil yang diperoleh pada soal nomor 4 yaitu 10% siswa selalu mengalami penurunan minat belajar ketika menggunakan internet, 65% siswa kadang-kadang mengalami penurunan minat belajar saat menggunakan internet dan 25% siswa tidak pernah mengalami penurunan minat belajar saat menggunakan internet.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Internet merupakan teknologi masa kini yang mempunyai peran sangat penting di era globalisasi. Internet bagaikan sebuah perpustakaan dunia yang bisa kita akses dengan mudah segala kebutuhan yang kita perlukan. Internet mempunyai jaringan data yang mendunia, seseorang bisa mengakses dengan bebas didalam internet sesuai kehendaknya.

Bahkan tidak sedikit orang yang mengatakan bahwa internet merupakan dunia baru yang didalamnya meliputi dari mulai dunia ekonomi, politik, pendidikan, dan lain-lain. Khususnya didalam dunia pendidikan internet memberikan suatu akses data yang dapat memudahkan proses belajar-

mengajar. Sejumlah penelitian membuktikan bahwa dalam penggunaan internet dalam pembelajaran menjadi suplemen yang bermanfaat dan memiliki pengaruh positif terhadap penyelesaian tugas-tugas siswa, serta kegiatan internet lebih holistic dibandingkan dengan media lainnya seperti . Selain, penggunaan internet mendorong terjadinya kolaborasi pembelajaran antara siswa atau kelas antara satu sekolah dengan sekolah lainnya dengan menembus batas ruang dan waktu. (Stepp-Greany, 2002; Graus, 1999;ChoidanNesi,1999,Noni,2004).

Berdasarkan fakta yang berkembang sekarang ini, sebagian banyak siswa lebih suka menggunakan internet untuk memenuhi tugas mereka dari pada dengan menggunakan buku sebagai sumber pemenuhnya. Hal ini disebabkan karena internet memberikan suatu fasilitas layanan yang murah dan mudah sehingga siswa tidak perlu membaca hal-hal yang tidak ia butuhkan, hal ini bisa memberikan suatu kenyamanan kepada siswa karena melihat kondisi siswa yang disibukan oleh banyak tugas sekolah yang harus diselesaikan sehingga dengan adanya internet ini siswa bisa mengerjakan tugas-tugas mereka dengan cepat tanpa harus membuang waktu lama. Selain dari pada itu, bagi pihak sekolah dengan adanya internet ini maka segala proses belajar mengajar antara siswa dengan guru bisa dilakukan dengan mudah dan bisa melakukan perbandingan kualitas sekolah dengan sekolah lainnya. Bertolak dari latar belakang permasalahan yang sebagaimana penulis paparkan di atas maka tertarik untuk mengangkat dalam sebuah penulisan ilmiah dengan judul, “*Implikasi Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Muhammadiyah Tual Kecamatan Dulla Utara Kota Tual*”.

METODE PENELITIAN

Kajian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif, dengan menjadikan sejumlah literatur penelitian dan karya-karya para tokoh di bidang pendidikan karakter sebagai sumbernya. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan metode refleksi diri peneliti, sehingga pengetahuan, wawasan, dan pengalaman peneliti menjadi salah satu sumber penting dalam kajian tentang metode keteladanan dalam pengembangan karakter ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara harfiah, internet (kependekan dari interconnected-networking) ialah rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian. Sedangkan network sendiri diartikan sebagai suatu sistem komunikasi data antar komputer. Contoh jaringan komputer yang paling sering kita temukan misalnya LAN (Local Area Network) yang menghubungkan komputer- komputer yang berada dalam suatu area atau lokasi tertentu seperti kantor, sekolah, perusahaan, dan universitas yang biasa disebut sebagai internet. Manakala Internet (huruf 'I' besar) ialah sistem komputer umum, yang terhubung secara global dan menggunakan TCP/IP sebagai protokol pertukaran paket (packet switching communication protocol). Rangkaian internet yang terbesar dinamakan Internet. Cara menghubungkan rangkaian dengan kaedah ini dinamakan internetworking.

Internet memiliki jangkauan yang sangat global sehingga dapat mengkoneksikan ribuan bahkan jutaan komputer dengan muatan ini yang beragam dari mulai pendidikan, pemerintahan, bisnis, budaya, ekonomi, politik, dan teknologi. Jaringan internet ini memungkinkan individu berinteraksi dan berkomunikasi dengan yang lainnya dari berbagai belahan dunia dengan biaya yang cukup terjangkau.

Sejarah internet berawal ketika “6 Departemen Pertahanan Amerika, U.S. Defense Advanced Research Project Agency (DARPA) memutuskan untuk mengadakan riset tentang bagaimana caranya menghubungkan sejumlah komputer untuk membentuk jaringan organik pada 1969. Program riset ini dikenal dengan istilah ARPANET. Pada tahun 1970, lebih dari 10 komputer yang berhasil dihubungkan satu sama lain sehingga mereka saling berkomunikasi dan membentuk sebuah jaringan.

Pada 1972, “6 Roy Tomlinson berhasil menyempurnakan program e-mail yang ia ciptakan setahun sebelumnya untuk ARPANET. Program e-mail ini begitu mudah sehingga langsung menjadi populer. Pada tahun yang sama, icon @ juga diperkenalkan sebagai lambang penting yang menunjukkan at atau pada. Tahun 1973, jaringan komputer ARPANET mulai berkembang ke luar Amerika Serikat. Komputer University College di Londong merupakan komputer pertama yang ada diluar Amerika Serikat yang menjadi anggota jaringan APANET. Pada tahun yang sama, dua orang ahli komputer yakni Vinton Cerf dan Bob Kahn mempersentasikan sebuah gagasan yang lebih besar, yang menjadi cikal bakal pemikiran internet. Ide ini dipersentasikan untuk pertama kalinya di Universitas Sussex.

Hari bersejarah berikutnya pada tanggal 26 Maret 1976, ketika Ratu Inggris berhasil mengirimkan e-mail dari Royal Signals and Radar Establishment di Malvern. Setahun kemudian, sudah lebih dari 100 komputer yang bergabung di ARPANET membentuk sebuah jaringan atau network. Pada 1979, Tom Truscott, jim Ellis, dan Steve Bellovin, menciptakan newsgroups pertama yang diberi nama USENET. Tahun 1981 France Telecom menciptakan sebuah teknologi baru dengan meluncurkan telepon televisi pertama, dimana dua orang bisa saling menelepon sambil Sejarah berhubungan langsung (tatap muka) dengan video link. Karena komputer yang membentuk sebuah protokol resmi diakui oleh semua jaringan. Pada tahun 1982 dibentuk Transmission Control Protokol (TCP) dan Internet Protokol (IP). Sementara itu di Eropa muncul jaringan komputer tandingan yang dikenal dengan EUNET, yang menyediakan jasa jaringan komputer di Belanda, Inggris, Denmark, dan Swedia. Jaringan EUNET menyediakan jasa e-mail dan newsgroup USENET.

Untuk menyeragamkan alamat di jaringan komputer yang ada, maka pada tahun 1984 diperkenalkan sistem domain, yang kini kita kenal dengan DNS (Domain Name System). Komputer yang tersambung dengan jaringan yang ada sudah melebihi seribu komputer. Pada 1987 jumlah komputer yang tersambung melonjak sepuluh kali lipat menjadi sepuluh ribu lebih. Pada 1988, Jarko Oikarinen dari Finland menemukan dan sekaligus memperkenalkan IRC atau Internet Relay Chat. Setahun kemudian, jumlah komputer yang saling berhubungan melonjak 10 kali lipat dalam setahun. Tahun 1990 adalah tahun yang paling bersejarah, ketika Tim Berners Lee menemukan program editor dan browser yang bisa menjelajah antara satu komputer dengan komputer lainnya yang membentuk jaringan tersebut. Program ini dikenal dengan sebutan www (World Wide Web). Pada 1992, komputer yang saling terhubung membentuk jaringan yang sudah melampaui sejuta komputer, dan di tahun yang sama muncul istilah berselancar di internet (Surfing The Internet). Pada 1994, situs internet telah tumbuh menjadi tiga ribu alamat halaman, dan untuk pertama kalinya virtual-shopping atau e-retail muncul di internet. Di tahun yang sama Yahoo! Didirikan, yang juga sekaligus kelahiran Netscape Navigator.

Dengan perkembangan internet yang begitu pesat, koneksi internet yang dulunya hanya melalui sambungan telepon ke ISP (Internet Service Provider), berkembang menjadi jaringan yang mendukung kabel UTP dan wireless (hybrid) dengan sharing gateway yang menggunakan sebuah PC server. Bahkan dengan teknologi wireless tersebut, sudah banyak hotspot hanya dengan membawa laptop yang dilengkapi fasilitas wireless pada tempat yang dapat menjangkau sinyal acces point yang dipasang pada tempat tertentu. Dengan demikian, pengguna tidak perlu repot-repot memasang kabel UTP pada komputer laptop-nya.

Internet Sebagai Media Belajar

“8Isa san Mu’adz (2007) dalam penelitiannya merinci proses belajar melalui media internet adalah akses sumber yang mudah, download informasi yang mudah dan murah, berinteraksi dengan sumber, berinteraksi dengan orang lain tentang sumber, membuat analisis tentang sumber dan memiliki saran atau respon tentang sumber.

Minat adalah kecenderungan dalam diri individu untuk tertatik pada sesuatu objek atau menyenangkan sesuatu objek. Menurut Crow and Crow minat adalah pendorong yang menyebabkan

seseorang memberi perhatian terhadap orang, sesuatu, aktivitas-aktivitas tertentu. Berdasarkan pendapat Crow and Crow dapat diambil pengertian bahwa individu yang mempunyai minat terhadap belajar, maka akan terdorong untuk memberikan perhatian terhadap Belajar tersebut. Karakteristik minat menurut Bimo Walgito: (1) Menimbulkan sikap positif terhadap sesuatu objek, (2) Adanya sesuatu yang menyenangkan yang timbul dari sesuatu objek itu, dan (3) Mengandung suatu pengharapan yang menimbulkan keinginan atau gairah untuk mendapatkan sesuatu yang menjadi minatnya.

Menurut pendapat diatas yang perlu diperhatikan adalah aspek terakhir yaitu unsur pengharapan menimbulkan keinginan untuk mendapatkan sesuatu yang menjadi minatnya. Ahli lain mengatakan bahwa minat sebagai sesuatu hasil pengalaman yang tumbuh pada dan dianggap bernilai oleh individu adalah kekuatan yang mendorong seseorang itu untuk berbuat sesuatu. Jadi pengalaman yang dianggap bernilai merupakan faktor yang turut membuat minat pada diri individu. Pengalaman memberikan motivasi serta kekuatan pada diri individu untuk melakukan sesuatu.

Menurut H.C. Witherington yang dikutip Suharsini Arikunto, “Minat adalah kesadaran seseorang terhadap suatu objek, suatu masalah atau situasi yang mengandung kaitan dengan dirinya.” (1983 : 100). Batasan ini lebih memperjelas pengertian minat tersebut dalam kaitannya dengan perhatian seseorang. Perhatian adalah pemilihan suatu perangsang dari sekian banyak perangsang yang dapat menimpa mekanisme penerimaan seseorang. Orang, masalah atau situasi tertentu adalah perangsang yang datang pada mekanisme penerima seseorang, karena pada suatu waktu tertentu hanya satu perangsang yang dapat disadari. Maka dari sekian banyak perangsang tersebut harus dipilih salah satu. Perangsang ini dipilih karena disadari bahwa ia mempunyai sangkut paut dengan seseorang itu. Kesadaran yang menyebabkan timbulnya perhatian itulah yang disebut minat. Berdasarkan pengertian dimuka maka unsur minat adalah perhatian, rasa senang, harapan dan pengalaman.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Timbulnya Minat

Pada dasarnya faktor-faktor yang mempengaruhi terhadap minat belajar ada dua, yaitu faktor internal dan eksternal. Karena itu pembahasan lebih lanjut akan didasarkan pada kedua faktor tersebut.

1. Faktor Internal

Manusia itu merupakan makhluk hidup yang lebih sempurna bila dibandingkan dengan makhluk hidup lainnya. Akibat dari unsure kehidupan yang ada pada manusia, manusia berkembang dan mengalami perubahan-perubahan, baik perubahan-perubahan dalam segi fisiologis maupun perubahan-perubahan dalam segi psikologis. Perubahan-perubahan tersebut dapat dipengaruhi dari dalam dan dari luar diri manusia itu sendiri. Faktor dari dalam yang dapat mempengaruhi minat belajar dapat berupa perkembangan kejiwaan siswa. Andi Mappiare (1982: 83) mengatakan bahwa terdapat perbedaan yang besar antara objek minat remaja putera dengan objek remaja puteri. Misalnya dalam bentuk-bentuk permainan, pekerjaan yang ditekuninya, pengisian waktu luang dan sebagainya. Dengan demikian, pendapat Andi Mappiare ini memberikan pengertian bahwa minat belajar dipengaruhi oleh jenis kelamin. Dalam hal ini Slameto (1995: 54) berpendapat bahwa ada tiga faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar, yakni faktor jasmani, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

a) Faktor Jasmani

- Faktor kesehatan, sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat, kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya.
- Cacat tubuh, yang berarti sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan seperti buta, tuli, patah kaki, patah tangan dan lain-lain.

b) Faktor Psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar siswa. Faktor-faktor itu adalah intelegensi, perhatian, minat bakat, kematangan dan kesiapan.

c) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

- Kelelahan jasmani, kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan jasmani terjadi karena kekacauan substansi sisa pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah tidak atau kurang lancar pada bagian-bagian tertentu.
- Kelelahan rohani, kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu yang hilang.

Dari uraian di atas, dapatlah dipahami bahwa keadaan jasmani, rohani dan kelelahan itu mempengaruhi minat seseorang terhadap sesuatu. Begitu pula pada belajar, ketiga faktor tersebut sangat mempengaruhi minat seseorang untuk belajar sesuatu mata pelajaran. Agar siswa memiliki minat belajar yang baik haruslah ketiga faktor tersebut dalam keadaan baik pula.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal atau lingkungan yang dimaksud adalah segala sesuatu yang berada di luar diri anak. Dalam kaitan dengan proses belajar mengajar di sekolah faktor lingkunganlah yang paling dominan mempengaruhi minat belajar siswa yaitu menyangkut tujuan belajar, guru, bahan pelajaran, metode mengajar dan media pengajaran. Adapun faktor eksternal itu meliputi:

1) Tujuan Pengajaran

Tujuan pengajaran mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena tujuan dapat mengarahkan usaha-usaha guru dalam mengajar. Dengan adanya tujuan, guru akan selalu siap mengajar dan membawa anak pada proses belajar. Tujuan pengajaran juga merupakan pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Tujuan dapat pula membangkitkan minat belajar siswa sebab dengan adanya tujuan ini seorang siswa akan berusaha untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan tersebut. Oleh karena itu, sebelum memulai pelajaran, seorang guru hendaknya memberitahukan tujuan-tujuan atau aspek-aspek yang harus dikuasai oleh siswa setelah pelajaran itu selesai.

2) Guru yang Mengajar

Minat siswa dalam belajar akan dipengaruhi akan mengurangi minat belajar siswa, sebaliknya guru yang berpenampilan menarik akan membangkitkan siswa dalam belajar. Interaksi guru dengan siswapun memegang peranan dalam membangkitkan minat belajar siswa. Seorang guru yang akrab dengan siswanya akan cenderung disukai oleh siswa. Sehubungan dengan hal tersebut. Slameto (1995: 66) mengatakan bahwa di dalam relasi (guru dengan siswa) yang baik, siswa akan menyukai berusaha mempelajari sebaik-baiknya. Hal tersebut juga terjadi sebaliknya, jika siswa membenci gurunya, ia segan mempelajari mata pelajaran yang diberikannya, akibat pelajarannya tidak maju.

3) Bahan Pelajaran

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari belajar itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar.

Bahan pelajaran sebagaimana yang dikatakan Nana Sudjana (1995: 67) adalah isi yang diberikan siswa pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Melalui bahan pelajaran ini siswa diantarkan kepada tujuan pengajaran. Dengan perkataan lain tujuan yang akan dicapai siswa diwarnai dan dibentuk oleh bahan pelajaran.

4) Metode Pengajaran

Dalam penyampaian materi atau bahan pelajaran kepada siswa, seorang guru hendaknya memilih dan mempergunakan metode mengajar yang sesuai dengan sifat bahan pelajaran, serta situasi kondisi kelas. Menggunakan metode mengajar ini sangat mempengaruhi minat belajar siswa. Seorang guru yang menggunakan metode ceramah misalnya, secara kontinu di

dalam setiap kegiatan belajar mengajar dikelas, akan menimbulkan kebosanan bagi siswa. Sebaliknya seorang guru menggunakan metode yang bervariasi serta sesuai dengan situasi dan kondisi kelas, akan menimbulkan minat siswa untuk belajar dengan aktif. Tetapi apabila metode yang digunakan tidak sesuai dengan perkembangan jiwa anak, akan menimbulkan kesukaran bagi anak untuk menerima pelajaran yang disampaikan guru serta mengurangi minat belajarnya. Dengan kata lain penggunaan metode mengajar yang kurang baik itu dapat terjadi misalnya karena guru kurang kesiapan dan kurang menguasai bahan-bahan pelajaran sehingga guru tersebut menyajikan tidak jelas atau sikap guru terhadap mata pelajaran itu sendiri tidak baik, sehingga siswa kurang senang terhadap pelajaran atau gurunya.

5) Media Pengajaran

Media pengajaran yang dipergunakan guru bermanfaat sekali guna memperjelas materi yang akan disampaikan kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalitas, karena dengan adanya media pengajaran menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan rasa senang dalam belajar. Sehubungan dengan hal tersebut (Nana Sudjana, 1995: 5) mengatakan bahwa alat peraga atau media dalam mengajar memegang peranan untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Selain itu juga, dengan alat peraga atau media bahan dapat mudah dipahami oleh siswa.

6) Lingkungan

Siswa akan berminat terhadap suatu pelajaran, jika ia berada dalam suatu situasi atau lingkungan yang mendorong tumbuhnya minat tersebut. Sebagaimana dikatakan Slameto (1995: 7) bahwa tempat belajar hendaknya tenang, jangan diganggu oleh perangsang- perangsang dari sekitar, karena untuk belajar diperlukan konsentrasi pikiran, jangan sampai belajar sambil mendengarkan. Sebaliknya keadaan yang terlampau menyenangkanpun akan dapat merugikan. Menurut Crow and Crow, ada tiga faktor yang menimbulkan minat yaitu "Faktor yang timbul dari dalam diri individu, faktor motif sosial dan faktor emosional yang ketiganya mendorong timbulnya minat", Pendapat tersebut sejalan dengan yang dikemukakan Sudarsono, faktor-faktor yang menimbulkan minat dapat digolongkan sebagai berikut :

1. Faktor kebutuhan dari dalam. Kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.
2. Faktor motif sosial, Timbulnya minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, penghargaan dari lingkungan dimana ia berada.
3. Faktor emosional. Faktor ini merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap suatu kegiatan atau objek tertentu (1980 : 12)

Jadi berdasarkan dua pendapat diatas faktor yang menimbulkan minat ada tiga yaitu dorongan dari diri individu, dorongan sosial dan motif dan dorongan emosional. Timbulnya minat pada diri individu berasal dari individu, selanjutnya individu mengadakan interaksi dengan lingkungannya yang menimbulkan dorongan sosial dan dorongan emosional.

Dampak Positif Dan Negatif Teknologi Internet Terhadap Minat Belajar Siswa

1. Dampak Positif

Munculnya Media Massa, khususnya Media elektronik sebagai sumber ilmu dan pusat pendidikan, Seperti jaringan Internet, Lab. Komputer Sekolah dan lain-lain. Dampak dari hal ini yaitu guru bukanlah satu-satunya sumber ilmu pengetahuan, sehingga siswa dalam belajar

tidak perlu terlalu terpaku terhadap Informasi yang diajarkan oleh guru, tetapi juga bisa mengakses materi pelajaran langsung dari Internet, olehnya itu guru disini bukan hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing siswa untuk mengarahkan dan memantau jalannya pendidikan, agar siswa tidak salah arah dalam menggunakan Media Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran.

Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru, yang memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan Teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak, karena materi tersebut dengan bantuan Teknologi bisa dibuat abstrak, dan dapat dipahami secara mudah oleh siswa.

Sistem pembelajaran tidak harus melalui tatap muka. Selama ini, proses pembelajaran yang kita kenal yaitu adanya pembelajaran yang disampaikan hanya dengan tatap muka langsung, namun dengan adanya kemajuan teknologi, proses pembelajaran tidak harus mempertemukan siswa dengan guru, tetapi bisa juga menggunakan jasa pos Internet dan lain-lain. Adanya sistem pengolahan data hasil penilaian yang menggunakan pemanfaatan Teknologi.

Dulu, ketika orang melakukan sebuah penelitian, maka untuk melakukan analisis terhadap data yang sudah diperoleh harus dianalisis dan dihitung secara manual. Namun setelah adanya perkembangan IPTEK, semua tugasnya yang dulunya dikerjakan dengan manual dan membutuhkan waktu yang cukup lama, menjadi sesuatu yang mudah untuk dikerjakan, yaitu dengan menggunakan media teknologi, seperti Komputer, yang dapat mengolah data dengan memanfaatkan berbagai program yang telah di installkan. Pemenuhan kebutuhan akan fasilitas pendidikan dapat dipenuhi dengan cepat.

Dalam bidang pendidikan tentu banyak hal dan bahan yang harus dipersiapkan, salah satu contoh, Yaitu Penggandaan soal Ujian, dengan adanya mesin foto copy, untuk memenuhi kebutuhan akan jumlah soal yang banyak tentu membutuhkan waktu yang lama untuk mengerjakannya kalau dilakukan secara manual. Tapi dengan perkembangan teknologi semuanya itu dapat dilakukan hanya dalam waktu yang singkat. Khususnya dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari perkembangan IPTEK, yaitu :

2. Pembelajaran menjadi lebih efektif, simulatif dan menarik
 3. Dapat menjelaskan sesuatu yang sulit / Kompleks.
 4. Mempercepat proses yang lama
 5. Menghadirkan peristiwa yang jarang terjadi
 6. Menunjukkan peristiwa yang berbahaya atau diluar jangkauan
2. Dampak Negatif

Disamping dampak positif yang ditimbulkan oleh perkembangan IPTEK, juga akan muncul dampak negatif yang akan ditimbulkan oleh perkembangan IPTEK dalam proses pendidikan, antara lain:

- a. Siswa menjadi malas belajar.

Dengan adanya peralatan yang seharusnya dapat memudahkan siswa dalam belajar, seperti Laptop dengan jaringan internet, ini malah sering membuat siswa menjadi malas belajar, terkadang banyak diantara mereka yang menghabiskan waktunya untuk internetan yang hanya mendatangkan kesenangan semata, seperti ; Facebook, Chating, Frierster dan lain-lain, yang semuanya itu tentu akan berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

- b. Terjadinya pelanggaran Asusila.

Sering kita dengar di berita-berita, dimana terjadi pelaku pelanggaran asusila dilakukan oleh seorang pelajar terhadap pelajar lainnya, seperti terjadinya tawuran antar pelajar, terjadi priseks, pemerkosaan siswi dan lain-lain.

c. Munculnya media massa, khususnya media elektronik sebagai sumber ilmu dan pusat pengetahuan yang salah digunakan oleh pelajar.

Dengan munculnya media massa yang dihasilkan oleh perkembangan IPTEK, ini dapat menimbulkan adanya berbagai perilaku yang menyimpang yang dapat terjadi, seperti adanya siswa yang sering menghabiskan waktunya untuk bermain Games, main PS, main Facebook, chatting, sehingga waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar malah digunakan untuk bermain, sehingga belajar menjadi habis dengan sia-sia. Akhirnya semuanya itu akan dapat berpengaruh negative terhadap hasil belajar siswa dan bahkan terjadi kemerosotan moral dari para siswa sampai ke Mahasiswa.

d. Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru, yang memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran, sehingga membuat siswa menjadi malas.

Dengan adanya fasilitas yang dapat digunakan dengan mudah dalam proses pembelajaran, ini terkadang sering membuat siswa dan mahasiswa menjadi malas dan merasa lebih dimanjakan, misalnya ketika siswa diberi tugas untuk membuat makalah, maka mereka merasa tidak perlu pusing-pusing, karena cukup mencari bahan lewat Internet dan mengcopy paste karya orang lain, sehingga siswa menjadi malas berusaha dan belajar.

e. Kerahasiaan alat tes untuk pendidikan semakin terancam.

Selama ini sering kita melihat dan mendengar di siaran TV, tentang adanya kebocoran soal ujian, ini merupakan salah satu akibat dari penyalahgunaan teknologi, karena dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih, maka dengan mudah dapat mengakses informasi dari satu daerah ke daerah lain, inilah yang dilakukan oleh oknum untuk melakukan penyelewengan terkait dengan kebocoran soal ujian, sehingga kejadian ini sering meresahkan pemerintah dan masyarakat

f. Penyalahgunaan pengetahuan bagi orang-orang tertentu untuk melakukan tindak kriminal.

Pada awalnya pendidikan itu ditujukan untuk mendapatkan perubahan yang bersifat positif, namun pada akhirnya sering kali tujuan itu diselewengkan dengan berbagai alasan. Contohnya ; seorang Haker dengan kemampuannya melakukan penerobosan system sebuah kantor atau perusahaan, mereka dapat melakukan perampokan dengan tidak perlu merampok langsung ke Bank atau kantor-kantor, cukup dengan melakukan pembobolan system keuangan atau informasi penting, maka mereka akan dapat keuntungan, dan sulit untuk dilacak pelakunya.

g. Adanya penyalahgunaan system pengolah data yang menggunakan Teknologi. Tahukah kita selain membawa manfaat yang besar Teknologi Informasi dan Komunikasi

(TIK) juga mempunyai pengaruh buruk yang besar pula pada perkembangan generasi anak bangsa. Saat ini perangkat yang paling mempengaruhi anak pelajar Indonesia saat ini antara lain :Komputer ,Handphone, I-Pad ,MP4 player ,Game Console ,Media tontonan seperti Televisi dan Film

Namun kali ini kita akan membahas salah satu diantaranya yaitu pengaruh buruk Teknologi Komputer. Pengaruh positif atau negatif yang bisa muncul dari alat ini tentu saja

lebih banyak tergantung dari pemanfaatannya. Bila anak-anak dibiarkan menggunakan komputer secara sembarangan, pengaruhnya bisa jadi negatif. Sebaliknya, komputer akan memberikan pengaruh positif bila digunakan dengan bijaksana, yaitu membantu pengembangan intelektual dan motorik anak.

h. Pengaruh buruk dari Games Komputer.

Salah satu contoh pengaruh buruknya adalah dari kemungkinan anak, kemungkinan besar tanpa sepengetahuan orangtua, anak ‘mengonsumsi’ games yang menonjolkan unsur- unsur seperti kekerasan dan agresivitas. Banyak pakar pendidikan mensinyalir bahwa games beraroma kekerasan dan agresi ini adalah pemicu munculnya perilaku-perilaku agresif dan sadistik pada diri anak.

i. Pengaruh buruk lewat internet.

Mampu mengakses internet sesungguhnya merupakan suatu awal yang baik bagi pengembangan wawasan anak. Sayangnya, anak juga terancam dengan banyaknya informasi buruk yang membanjiri

internet. Melalui internetlah berbagai materi bermuatan seks, kekerasan, dan lain-lain diujakan secara terbuka dan tanpa penghalang. Sebuah studi yang menunjukkan bahwa satu dari 12 anak di Kanada sering menerima pesan yang berisi muatan seks, tawaran seks, saat tengah berselancar di internet.

j. Pengaruh Buruk Terlalu Sering Bermain Komputer.

Kecanduan bermain komputer ditengarai memicu anak menjadi malas menulis, menggambar atau pun melakukan aktivitas sosial. Kecanduan bermain komputer bisa terjadi terutama karena sejak awal orangtua tidak membuat aturan bermain komputer. Seharusnya, menurut Rizal, orangtua perlu membuat kesepakatan dengan anak soal waktu bermain komputer. Misalnya, anak boleh bermain komputer sepulang sekolah setelah selesai mengerjakan PR hanya selama satu jam. Waktu yang lebih longgar dapat diberikan pada hari libur. Pengaturan waktu ini perlu dilakukan agar anak tidak berpikir bahwa bermain komputer adalah satu-satunya kegiatan yang menarik bagi anak. Pengaturan ini perlu diperhatikan secara ketat oleh orangtua, setidaknya sampai anak berusia 12 tahun. Pada usia yang lebih besar, diharapkan anak sudah dapat lebih mampu mengatur waktu dengan baik.

Menimbang untung ruginya mengenalkan komputer pada anak, pada akhirnya memang amat tergantung pada kesiapan orangtua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain komputer. Selain itu juga pihak sekolah harus ikut andil dalam memberikan pengarahan terbaik agar siswa/siswi dapat mempergunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi ke arah yang positif. Pemerintah sebagai pengendali semua sistem penyedia Informasi harusnya lebih aktif dalam mengontrol penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Generasi Anak Bangsa. Sadar atau tidak sadar Teknologi Informasi dan Komunikasi telah membawa perubahan besar terhadap Generasi Penerus Bangsa, hanya tinggalkitayang bisa atau tidak membawa perubahan itu ke arah yang positif atau negatif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dengan cara penyebaran angket, didapatkan hasil 10% siswa selalu menggunakan internet, 60% siswa sering menggunakan internet dan 30% siswa kadang-kadang menggunakan internet. Pada soal nomor 2 didapatkan hasil 20% siswa selalu mengerjakan tugas menggunakan internet, 35% siswa sering mengerjakan tugas menggunakan internet, dan 45% siswa tidak terlalu sering mengerjakan tugas menggunakan internet. Pada soal nomor 4 didapatkan hasil 10% siswa sering menggunakan internet untuk bermain game online, 45% kadang-kadang, dan 45% tidak pernah menggunakan internet untuk bermain game online. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan penggunaan internet dikalangan siswa sudah menjadi kebiasaan namun ada beberapa siswa yang masih bisa membatasi dan menggunakan teknologi internet secara bijaksana. Hasil yang diperoleh pada soal nomor 4 yaitu 10% siswa selalu mengalami penurunan minat belajar ketika menggunakan internet, 65% siswa kadang-kadang mengalami penurunan minat belajar saat menggunakan internet dan 25% siswa tidak pernah mengalami penurunan minat belajar saat menggunakan internet.

Pada soal nomor 5 didapatkan hasil 5% siswa mengalami peningkatan minat belajar sejak menggunakan internet, 90% siswa biasa saja atau tidak ada perubahan peningkatan minat belajar yang signifikan sejak menggunakan internet dan 5% siswa tidak sama sekali mengalami peningkatan minat belajar sejak menggunakan internet. pada soal nomor 6 didapatkan hasil 15% siswa tidak berminat belajar dikarenakan internet menyenangkan sehingga minat belajar hilang, 20% siswa tidak berminat belajar dikarenakan internet mempunyai banyak informasi yang menarik namun tidak berhubungan dengan pelajaran sehingga minat belajar hilang dan 65% siswa mempunyai faktor lain yang membuat mereka tidak berminat untuk belajar. Dari hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan sebagian besar siswa tidak berminat untuk belajar ketika menggunakan internet dikarenakan oleh beberapa faktor penyebab.

Pada soal nomor 7 didapatkan hasil 20% siswa memilih pelajaran bahasa Inggris yang membuat mereka berminat belajar saat menggunakan internet, 20% siswa memilih pelajaran sejarah dan 60% siswa memilih mata pelajaran lain yang membuat mereka berminat untuk belajar saat menggunakan internet. Pada soal nomor 8 didapatkan hasil 5% siswa sering membuka forum pertemanan untuk

menambah minat belajar, 60% siswa kadang-kadang membuka forum pertemanan untuk menambah minat belajar, dan 35% siswa tidak pernah sama sekali membuka forum pertemanan untuk menambah minat belajar. Pada soal nomor 9 didapatkan hasil 75% siswa belajar didasari dari mood atau keinginan bukan dari ada atau tidaknya internet, 15% siswa menjawab tidak tahu dan 10% siswa menjawab tidak. Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa ada beberapa mata pelajaran yang membuat siswa berminat untuk belajar saat menggunakan internet, ada juga siswa yang membuka forum pertemanan untuk menambah minat belajar dan sebagian besar siswa berminat untuk belajar karena didasari oleh mood atau keinginan dalam diri sendiri bukan karena ada atau tidaknya internet.

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan di muka, dapat diperoleh Kesimpulan yang dapat kami peroleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan adalah: Minat belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai hal salah satunya oleh teknologi internet. Meskipun minat belajar dapat dipengaruhi, jika seseorang siswa memiliki kesadaran untuk menjaga minat belajar hal yang menjadi pengaruh tersebut tidak akan terlalu mempengaruhi minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dasar Hukum Teknologi Informasi : Undang –undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Infomasi dan transaksi Elektronik.
- Roy Tomlinson 1973. Penyempurnaan Program E-Mail, icon @ dan Jaringan Komputer ARPANET Berkembang di Amerika Serikat.”1992 Komputer salingberhubung. Dan pada 1994 Situs Internet tumbuh menajdi 3000 alamat halaman diantaranya Virtual-Shopping atau e-retail dan Yahoo! Muncul di internet.
- Isa San Mu’adz (2007). Internet Sebagai Media Belajar.
- Slaneto, 1988, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, Jakarta : PT. Bina Aksara
- Robert Gague, 1988, Prinsip-prinsip Belajar Untuk Pengajaran di Sekolah, Surabaya : Usaha Nasional
- Arden N. Frandsen yang dikutip oleh Sardiman, AM 1998 : 46
- Blumler, Gurevitch dan Katz (Griffin, 2003), Menyatakan pengguna media memiliki peran yang aktif dalam memilih media serta menggunakan media sebagai alat pemuas kebutuhannya. 1.
- Tomi. 2009. Metode Mengukur Minat, <http://www.kumpulanblogger.com>.
- Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi VI (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), cet-XIII,
- Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi VI (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), cet-XIII,
- TimPenyusun,PedomanPenulisanSkripsiJurusanPBAFakultasTarbiyah,2004,
- Winarto Surahmat. Dasar dan Teknik Pengantar Metode Ilmiah, (Bandung: Tarsito, 1978), Anas Sudijono,Pengantar Statistik Pendidikan,(Jakarta:PT. RajaGrafindo Persada,2006),