

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Internet

1. Pengertian Internet

Internet merupakan kepanjangan dari *Interconnection Networking*. Internet adalah jaringan komputer yang saling terhubung ke seluruh dunia tanpa mengenal batas *teritorial*, hukum, dan budaya. Secara fisik dianalogikan sebagai jaring laba-laba (*The Web*) yang menyelimuti bola dunia dan terdiri dari titik-titik (*node*) yang saling berhubungan.¹

Internet adalah sebagai jaringan komputer luas dan besar yang mendunia, yaitu menghubungkan pemakai komputer dari suatu negara ke negara lain di seluruh dunia, dimana didalamnya terdapat berbagai sumber daya informasi dari mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif. Internet merupakan produk teknologi informasi yang mampu berkembang pesat melewati batas negara dan berbagai sendi kehidupan manusia.

2. Sejarah Internet

Berikut sejarah kemunculan dan perkembangan internet :

Sejarah internet dimulai pada 1969 ketika Departemen Pertahanan Amerika, *U. S Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA)*

¹ M. Syamsul Hadi, *Panduan Berinternet Untuk Pemula* (Surabaya : Tiara Aksa. 2008) h.1.

memutuskan untuk mengadakan riset tentang bagaimana caranya menghubungkan sejumlah computer sehingga membentuk jaringan organik. Program riset ini dikenal dengan nama *ARPANET*. Pada 1970, sudah lebih dari 10 komputer yang berhasil dihubungkan satu sama lain sehingga mereka bisa saling berkomunikasi dan membentuk sebuah jaringan.

Tahun 1972, Roy Tomlinson berhasil menyempurnakan program *email* yang ia ciptakan setahun yang lalu untuk *ARPANET*. Program email ini begitu mudah sehingga langsung menjadi populer. Pada tahun yang sama, ikon *@* juga diperkenalkan sebagai lambang penting yang menunjukkan "at" atau "pada". Tahun 1973, jaringan komputer *ARPANET* mulai dikembangkan ke luar Amerika Serikat. Komputer *University College* di London merupakan komputer pertama yang ada diluar Amerika yang menjadi anggota jaringan *ARPANET*. Pada tahun yang sama, dua orang ahli komputer yakni Vinton Cerf dan Bob Kohn mempresentasikan sebuah gagasan yang lebih besar yang menjadi cikal bakal pemikiran internet. Ide ini dipresentasikan untuk pertama kalinya di *University Sussex*.

Hari bersejarah berikutnya adalah 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 tahun 1979, Tom Truscott, Jim Ellis dan Steve Bellovin menciptakan *news groups* pertama yang diberi nama *USENET*. Tahun 1981 France Telecom

menciptakan gebrakan dengan meluncurkan telepon televisi pertama, dimana orang bisa saling menelpon sambil berhubungan dengan *video link*.

Karena komputer yang membentuk jaringan semakin hari semakin banyak, maka dibutuhkan sebuah protokol resmi yang diakui oleh semua jaringan. Pada tahun 1982 dibentuk *Transmission Control Protocol (TCP)* dan *Internet Protokol (IP)* yang kita kenal semua. Sementara itu di Eropa muncul jaringan komputer tandingan yang dikenal dengan *Eunet*, yang menyediakan jasa jaringan komputer di negara-negara Belanda, Inggris, Denmark dan Swedia. Jaringan *Eunet* menyediakan jasa *e-mail* dan *newsgroups USENET*. Untuk menyeragamkan alamat di jaringan komputer yang ada, maka pada tahun 1984 diperkenalkan sistem nama domain yang kini kita kenal dengan *Domain Name System (DNS)*. Komputer yang tersambung dengan jaringan yang ada sudah melebihi 1000 komputer lebih. Pada tahun 1987 jumlah komputer yang tersambung ke jaringan melonjak 10 kali lipat menjadi 10.000 lebih.

Tahun 1988, Jarko OI Karinen dari Finland menemukan dan sekaligus memperkenalkan *Internet Relay Chat (IRC)*. Setahun kemudian, jumlah komputer yang saling berhubungan kembali melonjak 10 kali lipat dalam setahun. Tak kurang dari 100.000 komputer kini membentuk sebuah jaringan. Tahun 1990 adalah tahun yang paling bersejarah, ketika Tim Berners Lee menemukan program editor dan *browser* yang bisa menjelajah antara satu

komputer dengan komputer yang lainnya, yang membentuk jaringan itu. Program inilah yang disebut *World Wide Web (WWW)*.

Tahun 1992 komputer yang saling tersambung membentuk jaringan sudah melampaui sejuta komputer dan ditahun yang sama muncul istilah *surfing the internet*. Tahun 1994, situs internet telah tumbuh menjadi 3000 alamat halaman dan untuk pertama kalinya *virtual shopping* atau *e-retail* muncul di internet. Dunia langsung berubah. Ditahun yang sama *Yahoo!* didirikan yang juga sekaligus kelahiran *Netscape Navigator 1.0*.²

3. Kelebihan dan Kekurangan Internet dalam Belajar

Perkembangan teknologi pada umumnya berdampak pada kehidupan kita. Ada yang berdampak positif dan ada pula yang berdampak negatif. Adapun dampak positif dari layanan internet ini adalah akses informasi yang cepat, tepat, akurat, efisien, efektif dan murah dalam menunjang proses belajar. Sedangkan dampak negatifnya, peri kehidupan mengalami kemunduran (penurunan), misalnya perilaku seks bebas terjadi pada remaja bahkan pada anak-anak dibawah umur, timbulnya kejahatan lewat internet, penistaan agama lewat internet, dan sebagainya.

Internet memiliki kekurangan yang membawa dampak negatif kepada manusia. Ini lebih disebabkan oleh terlalu bebasnya gaya penyajian informasi

² www.Pasificallotica.com

yang ada di internet. Sehingga memungkinkan anak-anak untuk melihat dan membaca berbagai hal yang belum waktunya untuk dilihat dan dibaca.³

Di satu pihak internet dapat menjadi ancaman buat generasi muda, sedangkan di pihak lain internet juga sekaligus merupakan suatu cara baru untuk menambah wawasan sehingga dapat meningkatkan potensi dan kapasitasnya sebagai penerus bangsa.

Dampak negatif dari internet diantaranya adalah :

- 1) Mengalirnya arus ideologi, baik itu ideologi politik, keagamaan, sosial, ekonomi dan budaya yang bertentangan dengan ideologi negara Indonesia yang akan membawa pada hal-hal yang dapat menyebabkan melemahnya ketahanan nasional.
- 2) Pola hidup yang semakin *individualistis*. Orang kini merasa gengsi jika tidak berinternet, padahal belum tentu dia membutuhkan informasi. Karena penjelajahan lewat internet sangat mengasyikkan sehingga membuat orang lalai dari kehidupan sosial. Orang lebih suka bermain *game* atau melakukan *chat* yang menghabiskan begitu banyak pulsa telepon hanya sekedar mencari kesenangan.
- 3) *Konsumerisme* yang semakin tinggi. Banyak orang kini melakukan *online shopping* lewat internet. Semakin sering akses ke internet dan mengunjungi *web-web* komersial berarti makin banyak barang-barang yang dilihat yang pada akhirnya tergoda dan terpikat untuk membeli.

³ Suharno Widi Nugroho, *Bermain Internet* (Jakarta : PT. Anak Saleh Pratama. 2006) h.19

Dengan adanya kartu kredit semuanya semakin mudah saja dan inilah kombinasi yang ampuh untuk menghamburkan uang.⁴

Keberadaan internet juga memberi dampak positif bagi seluruh masyarakat pengguna internet termasuk remaja. Disana mereka bias dengan cepat mendapatkan informasi, bisa mencarinya dengan menggunakan *google* atau dengan cara yang lain. Tetapi kebanyakan remaja menggunakan internet untuk mencari teman, *chatting*, kirim *e-mail* dan mencari tugas-tugas kuliah atau tugas sekolah. Dikalangan remaja masa kini yang lagi marak-maraknya adalah *friendster*. Mereka mencari teman melalui *friendster* dan bisa juga kirim-kirim foto atau lain sebagainya.⁵

3. Manfaat Internet

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

- 1) Informasi untuk kehidupan pribadi, kesehatan, rekreasi, *hobby*, pengembangan pribadi, rohani dan sosial.
- 2) Informasi untuk kehidupan profesional pekerja, *sains*, teknologi, perdagangan, salam, komoditas, berita, bisnis, berbagai forum komunikasi.

⁴ Berlizoner.blogspot.com/2006/09/dampak-internet

⁵ Komunikasiunimal.multiply.com/..21

Satu hal yang paling menarik ialah keanggotaan internet tidak mengenal batas negara, *ras*, kelas ekonomi, ideologi atau faktor-faktor lain yang biasanya dapat menghambat pertukaran pikiran. Internet adalah suatu komunitas dunia yang sifatnya sangat demokratis serta memiliki kode etik yang dihormati segenap anggotanya. Manfaat internet terutama diperoleh melalui kerjasama antar pribadi atau kelompok tanpa mengenal batas jarak dan waktu. Untuk lebih meningkatkan sumber daya manusia di Indonesia, sudah waktunya para profesional Indonesia memanfaatkan jaringan internet dan menjadi bagian dari masyarakat informasi dunia.⁶

Dengan hadirnya internet, banyak manfaat yang dapat dinikmati oleh manusia. Salah satunya memudahkan seseorang untuk melakukan komunikasi antar sesama manusia didunia. Di samping itu, melalui internet seseorang bisa melakukan studi (menuntut ilmu) dari lembaga pendidikan dimanapun berada.

Berikut ini adalah manfaat yang didapat dari internet, yaitu :

- 1) *Browsing web (www/world wide web)*
- 2) Membaca berita
- 3) Mendapatkan *software*
- 4) Berbelanja
- 5) Melihat *tv*, radio, dan mendengarkan musik
- 6) Main *game*
- 7) Komunikasi *on –line* jarak jauh

⁶ id.answers.yahoo.com/question/index

8) *Chatting*

9) Berkirim surat dan dokumen

10) *Milis*

4. Mamfaat Internet Bagi Dunia Pendidikan

Manfaat internet sekarang sudah dapat dirasakan oleh berbagai kalangan. Manfaat internet sebagai salah satu media terbesar di dunia bisa digunakan sebagai pendorong majunya pendidikan masa depan. Internet pun jelas sangat banyak bermanfaat bagi pelajar. Mencari informasi lebih mudah dengan menggunakan internet. Hal-hal yang tidak ditemui dibuku-buku pelajaran, bisa dicari di internet dengan hanya beberapa kali sentuhan jari. Dapat dikatakan bahwa internet bukanlah pengganti sistem pendidikan. Kehadiran internet lebih bersifat *suplementer* dan pelengkap.

Bagi para guru, internet juga menawarkan beberapa kesempatan untuk diraih :

1) Pengembangan Profesional

- a. Meningkatkan pengetahuan.
- b. Berbagi sumber diantara rekan sejawat.
- c. Bekerjasama dengan guru-guru dari luar negeri.
- d. Kesempatan untuk menerbitkan /mengumumkan secara langsung.
- e. Mengatur komunikasi secara teratur.
- f. Berpartisipasi dalam forum dengan rekan sejawat baik lokal maupun internasional.

2) Sumber bahan mengajar

1. Mengakses rencana belajar mengajar dan metodologi baru.
2. Bahan baku dan bahan jadi cocok untuk segala bidang pelajaran.
3. Mengumumkan dan berbagi sumber. Sangat tingginya popularitas / sangat tingginya minat untuk meningkatkan siswa lebih terfokus belajar.

Bagi para siswa, internet menawarkan kesempatan untuk :

- 1) Belajar sendiri secara cepat
 - a) Meningkatkan pengetahuan
 - b) Belajar berinteraktif
 - c) Mengembangkan kemampuan di bidang penelitian
- 2) Memperkaya diri
 - a) Meningkatkan komunikasi dengan siswa lain
 - b) Meningkatkan kepekaan akan permasalahan yang ada diseluruh dunia. Walaupun Internet berpotensi untuk menyampaikan keuntungan-keuntungan tersebut bagi para guru maupun para siswa, pemakaian internet di kelas hendaknya harus disusun sedemikian rupa dengan belajar mendefinisikan secara obyektif. Kegiatan siswa juga harus dimonitor dengan baik.

Dengan layanan internet, aktifitas pembelajaran pelajar meningkat, arus informasi tetap mengalir setiap waktu tanpa ada batasan waktu dan tempat, kemudahan dalam mendapatkan *resource* yang lengkap, adanya standarisasi

pembelajaran dan meningkatkan *learning outcomes* baik *kuantitas / kualitas*. Jadi, layanan internet ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan dapat menunjang proses pembelajaran jika digunakan ke arah positif dan digunakan dengan sebaik-baiknya.⁷

B. Prestasi Belajar

1. Pengertian prestasi belajar

Prestasi belajar merupakan suatu bukti bahwa telah melakukan kegiatan belajar dimana kegiatan belajar itu dibawah bimbingan orang lain sebagai pengajar. Di bawah ini adalah beberapa pengertian prestasi belajar menurut para ahli, yaitu sebagai berikut :

1. Menurut Syaiful Bahri Djamarah, prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan diri individu sebagai hasil dari aktivitas belajar.
2. Menurut Nasrun Harahap, prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum.
3. Menurut Muhibbinsyah, prestasi belajar adalah hasil dari belajar yang telah dievaluasi atau proses penilaian untuk menggambarkan prestasi yang dicapai seorang siswa sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

⁷ Yudipurnawan.wordpress.com

Dalam proses belajar, untuk mengetahui sejauhmana kemajuan prestasi belajar anak atau hambatan yang dialami anak dalam belajar guna melaksanakan penilaian. Penilaian akan dapat memperbaiki proses belajar mengajar untuk mengadakan penilaian guru menggunakan alat penilaian yaitu tes. Tes adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk tugas yang dikerjakan siswa, sehingga menghasilkan suatu nilai atau prestasi siswa tersebut dibandingkan dengan nilai standar yang telah ditetapkan.⁸

Menurut Moh. Uzer Usman dan Lilis Setiawati, mengemukakan bahwa berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya, tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian sebagai berikut:

1) Tes formatif

Penilaian ini digunakan untuk mengukur setiap satuan bahasan tertentu dan bertujuan hanya untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap satuan bahasan tersebut. Hasil tes ini digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar bahan tertentu dalam waktu tertentu pula, atau sebagai umpan balik dalam memperbaiki proses belajar mengajar.

2) Tes sub sumatif

Penilaian ini meliputi sejumlah bahan pengajaran atau satuan bahasan yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya ialah selain untuk

⁸ Moh Uzer Usman dan Lilis Setiawati, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. 1993) h.8.

memeroleh gambaran daya serap, juga untuk menetapkan tingkat prestasi belajar siswa. Hasilnya diperhitungkan untuk menentukan nilai *raport*.

3) Tes sumatif

Penilaian ini diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester. Tujuannya ialah untuk menetapkan tingkat atau taraf keberhasilan belajar siswa dalam satu periode belajar tertentu. Hasil dari tes ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat (*ranking*) atau sebagai ukuran kualitas siswa.

2. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

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

Yang tergolong faktor internal adalah :

1. Faktor jasmaniah (*fisiologi*) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya.
2. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas :
 - a.) Faktor intelektual yang meliputi :
 - (1). Faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat.
 - (2). Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.

b). Faktor *non-intelektif*, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, motivasi, emosi, penyesuaian diri.

3. Faktor kematangan fisik maupun psikis.

Yang tergolong faktor *eksternal*, ialah :

- 1) Faktor sosial yang terdiri atas :
 - a) Lingkungan keluarga
 - b) Lingkungan sekolah
 - c) Lingkungan masyarakat
 - d) Lingkungan kelompok
- 2) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
- 3) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.
- 4) Faktor lingkungan *spiritual* atau keagamaan.

Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung ataupun tidak langsung dalam mencapai prestasi belajar.

Dari sekian banyak faktor yang mempengaruhi belajar, dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu :

- a) Faktor-faktor *stimulus* belajar
- b) Faktor-faktor metode belajar
- c) Faktor-faktor individual

Berikut ini diuraikan secara garis besar mengenai ketiga macam faktor tersebut :

a) Faktor-faktor stimulus belajar

Yang dimaksudkan dengan *stimulus* belajar disini yaitu segala hal diluar individu itu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar. *Stimulus* dalam hal ini menyangkut material, penugasan, serta suasana lingkungan *eksternal* yang harus diterima dipelajari oleh pelajar. Berikut ini dikemukakan beberapa hal yang berhubungan dengan faktor-faktor stimulus belajar.

(1). Panjangnya bahan pelajaran

Bahan yang terlalu panjang atau terlalu banyak dapat menyebabkan kesulitan individu dalam belajar.

Dengan bahan yang terlalu panjang atau banyak, hal ini membutuhkan waktu yang panjang pula dalam mempelajarinya.

Panjangnya waktu belajar juga dapat menimbulkan beberapa interferensi atas bagian-bagian materi yang dipelajarinya.

(2). Kesulitan bahan pelajaran

Makin sulit sesuatu bahan pelajaran, makin lambatlah orang yang mempelajarinya. Bahan yang sulit memerlukan aktivitas belajar yang lebih intensif, sedangkan bahan yang sederhana mengurangi intensitas belajar seseorang.

(3). Berartinya bahan pelajaran

Bahan yang berarti adalah bahan yang dapat dikenali. Bahan yang berarti memungkinkan individu untuk belajar, karena

individu dapat mengenalnya. Bahan yang tanpa arti sukar dikenal, akibatnya tak ada pengertian individu terhadap bahan itu.

(4). Berat ringannya tugas

Berat ringannya suatu tugas berhubungan dengan usia individu. Ini berarti, bahwa kematangan individu ikut menjadi indikator atas berat atau ringannya tugas bagi individu yang bersangkutan.

(5). Suasana lingkungan *eksternal*

Suasana lingkungan eksternal menyangkut banyak hal antara lain : cuaca (suhu udara, mendung, hujan, kelembaban), waktu (pagi, siang, sore, petang, malam), kondisi tempat (kebersihan), letak sekolah, pengaturan fisik kelas, ketenangan (kegaduhan), penerangan (berlampu, bersinar matahari, gelap, remang-remang), dan sebagainya. Faktor-faktor ini memengaruhi sikap dan reaksi individu dalam aktivitas belajarnya, sebab individu yang belajar adalah interaksi dengan lingkungannya.

b) Faktor-faktor metode belajar

Metode mengajar yang dipakai oleh guru sangat mempengaruhi metode belajar yang dipakai oleh sipelajar.

Faktor-faktor metode belajar menyangkut hal-hal berikut ini :

(1) Kegiatan berlatih dan praktek

Berlatih dapat diberikan secara maraton (*non-stop*) atau secara terdistribusi (dengan selingan waktu-waktu istirahat). Latihan yang dilakukan secara *maraton* dapat melelahkan atau membosankan, sedang latihan yang terdistribusi menjamin terpeliharanya stamina dan kegairahan belajar.

(2) *Overlearning* dan *drill*

Overlearning dilakukan untuk mengurangi kelupaan dalam mengingat keterampilan-keterampilan yang pernah dipelajari tetapi dalam sementara waktu tidak dipraktekkan. *Mekanisme Drill* adalah tidak berbeda dengan *overlearning*. Baik *drill* maupun *overlearning* berguna untuk memantapkan reaksi dalam belajar.

(3) Resitasi selama belajar

Resitasi lebih cocok untuk diterapkan pada belajar membaca atau bahan hafalan.

(4) Pengenalan tentang hasil-hasil belajar

Dengan mengetahui hasil-hasil yang sudah dicapai, seseorang akan lebih berusaha meningkatkan hasil belajar selanjutnya.

(5) Belajar dengan keseluruhan dan dengan bagian-bagian

Belajar mulai dari keseluruhan kebagian-bagian adalah lebih menguntungkan daripada belajar mulai dari bagian-bagian.

(6) Penggunaan modalitas indra

Modalitas indra yang dipakai oleh masing-masing individu dalam belajar tidak sama. Sehubungan dengan itu ada tiga impresi yang penting dalam belajar, yaitu *oral*, *visual*, dan *kinestetik*.

(7) Bimbingan dalam belajar

Bimbingan dapat diberikan dalam batas-batas yang diperlukan oleh individu.

(8) Kondisi-kondisi *insentif*

Insentif adalah objek atau situasi *eksternal* yang dapat memenuhi motif individu. *Insentif* adalah bukan tujuan, melainkan alat untuk mencapai tujuan.

c) Faktor-faktor individual

Adapun faktor-faktor individual itu menyangkut hal-hal berikut :

(1) Kematangan

Kematangan memberikan kondisi dimana fungsi-fungsi *fisiologis* termasuk sistem syaraf dan fungsi otak menjadi berkembang.

(2) Faktor usia *kronologis*

Usia *kronologis* merupakan faktor penentu daripada tingkat kemampuan belajar individu.

(3) Faktor perbedaan jenis kelamin

Hingga pada saat ini belum ada petunjuk yang menguatkan tentang adanya perbedaan *skill*, sikap-sikap, minat, *temperamen*,

bakat, dan pola-pola tingkah laku sebagai akibat dari perbedaan jenis kelamin.

(4) Pengalaman sebelumnya

Pengalaman yang diperoleh oleh individu ikut memengaruhi hal belajar yang bersangkutan, terutama pada *transfer* belajarnya.

(5) Kapasitas mental

Akibat dari *hereditas* lingkungan, berkembanglah kapasitas mental yang individu yang berupa inteligensi. Inteligensi seseorang dapat menentukan prestasi belajar seseorang itu.

(6) Kondisi kesehatan jasmani

Orang yang belajar membutuhkan kondisi badan yang sehat. Cacat-cacat fisik juga mengganggu hasil belajar.

(7) Kondisi kesehatan rohani

Gangguan serta cacat-cacat mental pada seseorang sangat mengganggu hasil belajar orang yang bersangkutan.

(8) Motivasi

Motivasi penting bagi proses belajar, karena motivasi menggerakkan *organisme*, mengarahkan tindakan, serta memilih tujuan belajar yang dirasa paling berguna bagi kehidupan individu.

Menurut Moh Uzer Usman dan Lilis Setiawati, prestasi belajar siswa banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik berasal dari dirinya (*internal*) maupun dari luar dirinya (*eksternal*). Sejalan dengan ini Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, mengemukakan bahwa prestasi belajar yang dicapai seorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhinya baik dari dalam diri (faktor *internal*) maupun dari luar diri (faktor *eksternal*) individu. Adapun faktor-faktor tersebut yaitu : yang tergolong faktor *internal*, meliputi : faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kematangan fisik maupun psikis, selain itu yang tergolong faktor *eksternal*, meliputi : faktor sosial, faktor budaya, faktor lingkungan fisik, lingkungan *spritual* atau keamanan.

3. Cara-cara belajar yang baik

Crow and crow secara lebih praktis mengemukakan saran-saran yang diperlukan untuk persiapan belajar yang baik sebagai berikut ⁹:

1. Adanya tugas-tugas yang lebih jelas dan tegas

Dengan tugas yang jelas perhatian siswa dapat di arahkan kepada hal-hal khusus mana saja yang perlu dipelajari dengan baik dan bagaimana cara mempelajarinya. Makin jelas tugas yang diberikan oleh guru, baik tujuan maupun batas-batasnya, makin besar pula perhatian dan kemauan siswa untuk mengerjakan atau mempelajarinya.

2. Belajarlah membaca dengan baik

⁹ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung : Remaja Rosdakarya. 1998) h.116-120

3. Gunakan metode keseluruhan dan metode bagian dimana diperlukan.

Kedua cara itu, yaitu *whole learning* dan *part learning*, sama-sama diperlukan menurut tingkat keluasan dan kesulitan bahan yang dipelajari.

4. Pelajari dan kuasailah bagian-bagian yang sukar dari bahan yang dipelajari.

Pembuatan ringkasan (*summary*) dalam belajar sangat diperlukan. Dalam hal ini guru perlu pula memberikan petunjuk atau pengarahan agar siswa mengetahui bagian-bagian mana yang penting dan perlu mendapat perhatian khusus didalam belajar.

5. Buatlah *outline* dan catatan-catatan pada waktu belajar.

Outline dan catatan-catatan tentang materi bacaan atau pelajaran sangat membantu siswa itu sendiri. Apalagi jika catatan-catatan itu kemudian disusun kedalam bentuk *outline* yang dapat menggambarkan garis besar keseluruhan dari apa yang telah dipelajari.

6. Kerjakan atau jawablah pertanyaan-pertanyaan

7. Hubungkan bahan-bahan baru dengan bahan yang lama

Bahan-bahan yang lama sering kali diperlukan untuk mempelajari bahan-bahan yang baru. Dengan kata lain, untuk menerima pelajaran yang baru diperlukan pengetahuan dari bahan-bahan yang lama yang telah dipelajari pada waktu yang lalu.

8. Gunakan bermacam-macam sumber dalam belajar

Didalam belajar, siswa hendaknya dibiasakan untuk menjelajahi berbagai sumber atau buku untuk lebih memperluas dan memperdalam pengetahuan mereka. Disamping itu, mereka akan terlatih untuk memilih dan menentukan sendiri mana dari sekian banyak pendapat atau pandangan yang menurut mereka lebih baik, lebih lengkap, atau lebih sesuai dengan kebutuhan.

9. Pelajari baik-baik tabel, peta, grafik, gambar, dan sebagainya.
10. Buatlah rangkuman (*summary*) dan *review*.

4. Saran-saran untuk Membiasakan Belajar yang Efisien

Crow and crow mengemukakan dengan singkat dan terinci untuk mencapai hasil belajar yang efisien ¹⁰:

1. Miliki dahulu tujuan belajar yang pasti.
2. Usahakan adanya tempat belajar yang memadai.
3. Jaga kondisi fisik jangan sampai mengganggu konsentrasi dan keaktifan mental.
4. Rencanakan dan ikutilah jadwal waktu untuk belajar.
5. Selingilah belajar itu dengan waktu-waktu istirahat yang teratur.
6. Carilah kalimat-kalimat topik atau inti pengertian dari tiap paragraf.
7. Selama belajar gunakan metode pengulangan dalam hati (*silent recitation*).
8. Lakukan metode keseluruhan (*whole method*) bilamana mungkin.

¹⁰ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 1998) h.120-121

9. Usahakan agar dapat membaca cepat tapi cermat.
10. Buatlah catatan-catatan atau rangkuman yang tersusun rapi.
11. Adakan penilaian terhadap kesulitan bahan untuk dipelajari lebih lanjut.
12. Susunlah dan buatlah pertanyaan-pertanyaan yang tepat, dan usahakan/cobalah untuk menemukan jawabannya.
13. Pusatkan perhatian dengan sungguh-sungguh pada waktu belajar.
14. Pelajari dengan teliti tabel-tabel, grafik-grafik, dan bahan ilustrasi lainnya.
15. Biasakanlah membuat rangkuman dan kesimpulan.
16. Buatlah kepastian melengkapi tugas-tugas belajar itu.
17. Pelajari baik-baik pernyataan (*statement*) yang dikemukakan oleh pengarang, dan tentanglah jika diragukan kebenarannya.
18. Telitilah pendapat beberapa pengarang.
19. Belajarlah menggunakan kamus dengan sebaik-baiknya.
20. Analisislah kebiasaan belajar yang dilakukan, dan cobalah untuk memperbaiki kelemahan-kelemahannya.

C. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pengertian IPS adalah bidang studi yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu, sedangkan pengertian ilmu sosial adalah semua bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks

sosialnya atau semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.

Pengetahuan Sosial menjadi salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dimulai dari Kelas I sampai dengan Kelas VI (SD dan MI) dan dari Kelas VII sampai dengan Kelas IX (SMP dan MTs). Melalui mata pelajaran Pengetahuan Sosial, peserta didik diarahkan, dibimbing, dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia dan warga dunia yang baik.

2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pengetahuan Sosial di SMP dan MTs mempunyai fungsi dan tujuan berikut ini:

1) Fungsi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi yang terdapat dalam Pengetahuan Sosial berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan sosial dan kewarganegaraan peserta didik agar dapat direfleksikan dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.

2) Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

- a) Mengembangkan pengetahuan dasar kesosiologian, kegeografian, keekonomian, kesejarahan, dan kewarganegaraan.
- b) Mengembangkan kemampuan berpikir, *inquiri*, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial.

- c) Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan.
- d) Meningkatkan kemampuan berkompetisi dan bekerja sama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun skala internasional.

Pembelajaran IPS bertujuan membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Ilmu sosial bertujuan menciptakan tenaga ahli pada bidang ilmu sosial.

3. Manfaat Mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial

Manfaat yang didapat setelah mempelajari IPS, antara lain berikut ini:

- 1) Pengalaman langsung apabila guru IPS memanfaatkan lingkungan alam sekitar sebagai sumber belajar.
- 2) Kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi di masyarakat.
- 3) Kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat.
- 4) Kemampuan mengembangkan pengetahuan sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi serta mempersiapkan diri untuk terjun sebagai anggota masyarakat.

4. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Ruang lingkup mata pelajaran Pengetahuan Sosial meliputi:

- 1) Sistem Sosial dan Budaya
- 2) Manusia, Tempat, dan Lingkungan.
- 3) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.
- 4) Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan.
- 5) Sistem Berbangsa dan Bernegara

5. Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik tersendiri yang berbeda dengan mata pelajaran - mata pelajaran lainnya, tidak terkecuali mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Untuk SMP memiliki sejumlah karakteristik tertentu, yang antara lain seperti berikut : IPS merupakan perpaduan dari beberapa disiplin ilmu sosial antara lain : Sosiologi, Geografi, Ekonomi dan Sejarah. Materi bagian IPS terdiri atas sejumlah konsep, prinsip dan tema yang berkenaan dengan hakikat kehidupan manusia sebagai makhluk sosial (*homo Socious*). Kajian IPS dikembangkan melalui tiga pendekatan utama, yaitu *functional-approach*, *interdiscipliner-approach*, dan *multidiscipliner-approach*. Pendekatan *fungisional* digunakan apabila materi kajian lebih dominan sebagai kajian dari salah satu disiplin ilmu sosial. Dalam hal ini disiplin-disiplin ilmu sosial lain berperan sebagai penunjang dalam kajian materi tersebut. Pendekatan *interdisipliner* digunakan apabila materi kajian betul-betul menampilkan karakter yang dalam pengkajiannya memerlukan keterpaduan dari sejumlah disiplin ilmu sosial. Pendekatan *multidisipliner* digunakan manakala materi kajian memerlukan pendeskripsian

yang melibatkan keterpaduan antar/lintas kelompok ilmu, yaitu ilmu alamiah (*natural science*), dan *humaniora*. Materi IPS senantiasa berkenaan dengan fenomena dinamika sosial, budaya, dan ekonomi yang menjadi bagian *integral* dalam kehidupan masyarakat dari waktu ke waktu dan dari tempat ke tempat baik dalam skala kelompok masyarakat, lokal, nasional, *regional*, dan *global*.

D. Hubungan Penggunaan Layanan Internet dengan Prestasi Belajar

Internet sebagai perpustakaan maya yang mengandung jutaan informasi tentang berbagai hal. Salah satunya termasuk data dan informasi yang dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar alternatif bagi kalangan akademis setelah perpustakaan di tingkat lembaga pendidikan.

Pada umumnya, pada lembaga pendidikan di kota-kota sudah banyak yang menggunakan layanan internet sebagai sumber belajar atau media pembelajaran bagi mereka. Dengan adanya layanan internet, para pendidik dan siswa pun dapat dengan mudah mengakses dan menggali informasi-informasi tentang bahan-bahan pelajaran, sehingga dapat menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah. Internet merupakan salah satu media pembelajara bagi siswa dan dengan layanan internet, aktivitas pembelajaran meningkat, dapat mengakses informasi-informasi. Hal-hal yang tidak ditemui di buku-buku pelajaran pun, bisa dicari lewat internet. Internet di sekolah sangatlah penting karena memudahkan segala aktivitas untuk guru dan siswanya.

Internet bisa juga menambah semangat siswa dalam belajar, karena siswa mendapat gaya belajar yang baru. Bukan dari siswa saja yang

bersemangat, tetapi guru pun bersemangat dalam proses kegiatan belajar dan mengajar. Penggunaan layanan internet ini saling berhubungan dengan prestasi belajar siswa. Media pembelajaran yang lengkap atau memadai itu mempunyai peran yang penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Semakin baik penggunaan layanan internet yang dilakukan siswa, maka semakin meningkat pula prestasi belajar siswa. Asalkan layanan internet tersebut dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya dan tidak disalah gunakan penggunaannya.