

**PERAN INTERNET PADA MINAT BELAJAR SISWA DI
SEKOLAH DASAR NEGERI SERANG 20**

Fitriyani

STKIP Pelita Pratama

fitriyani@yahoo.com

Abstrak

Internet diibaratkan sebagai perpustakaan dunia, yang bisa kita akses dengan mudah dan dapat memenuhi segala kebutuhan yang kita perlukan. Internet mempunyai jaringan data yang mendunia, seseorang bisa mengakses dengan bebas didalam internet sesuai dengan kehendaknya. Internet dapat membawa dampak positif maupun negatif dengan catatan siapa pengguna internet tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran internet pada minat belajar siswa di SDN Serang 20. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kualitatif, dengan jenis deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini dapat mengungkapkan bahwa siswa sekolah SD Negeri Serang 20 sebanyak 70% Internet membawa dampak positif bagi mereka dalam minat belajar. Mereka biasa menggunakan internet sebagai media pembelajaran tambahan. Adapun dampak buruk internet bagi siswa SDN Serang 20 bahwa internet digunakan hanya untuk bermain game.

Kata kunci : *Internet, Minat Belajar*

Abstract

The Internet is the world's library, which we can easily access and meet all the needs we need. Internet has a worldwide data network, one can access freely in the Internet according to his will. The internet can bring positive or negative impacts with the record of who the Internet user is. This research aims to determine the role of the Internet in students ' learning interests at SDN Serang 20. The research methods used in this study are qualitative methods, with qualitative descriptive types. The data collection techniques used are observation techniques, interviews and documentation. The results of this study can reveal that the students of State ELEMENTARY school Serang 20 as much as 70% of the Internet brings a positive impact to them in the interest of learning. They used to use the Internet as an additional learning medium. The bad impact of the internet for students of SDN Serang 20 that the internet is used only to play games.

Keywords: *Internet, learning interests*

PENDAHULUAN

Seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran dikelas, dituntut mampu untuk menciptakan hal-hal baru yang sifatnya kreatif yang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Seorang guru harus mampu menyampaikan materi pelajarannya dengan suasana kelas yang penuh dengan keceriaan. Hal ini dengan sendirinya akan menciptakan minat belajar siswa dalam upayanya memperoleh pengetahuannya.

Guru hendaklah mampu menggunakan metode pembelajaran tertentu yang mendukung dan membangkitkan minat belajar siswa. Sebagaimana kita ketahui bahwa metode secara umum dapat dipahami sebagai cara yang diempuh oleh guru dalam menyampaikan keilmuannya terhadap peserta didik. Minat berperan sangat penting dalam kehidupan peserta didik dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku. Siswa yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan siswa yang kurang berminat.

Menurut Hilgard dalam Sardiman.A.M, memberi rumusan pengertian tentang minat sebagai berikut: "*Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content*" yang berarti minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang dan di peroleh suatu

kepuasan. Menurut Slameto minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati siswa, di perhatikan terus-menerus yang di sertai rasa senang dan di peroleh rasa kepuasan. Lebih lanjut dijelaskan minat adalah suatu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Teknologi selalu berkembang dan mengalami kemajuan sehingga semakin memudahkan manusia beraktifitas, salah satu contoh kemajuan teknologi yang paling terlihat yaitu berkembangnya internet. Munculnya internet ini mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Masuknya internet dalam bidang pendidikan tentunya juga akan membawa dampak bagi para pelajar. Dampak tersebut dapat berupa dampak positif ataupun negatif.

Internet merupakan teknologi masa kini yang mempunyai peran sangat penting di masa era globalisasi saat ini. Internet diibaratkan sebagai perpustakaan dunia, yang bisa kita akses dengan mudah dan dapat memenuhi segala kebutuhan yang kita perlukan. *Internet* mempunyai jaringan data yang mendunia, seseorang bisa mengakses dengan bebas didalam internet sesuai dengan kehendaknya.

Saat ini *Internet*, sebagai salah satu sumber belajar berbasis teknologi telah merata sampai ke dunia pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi mereka mengakses internet untuk

memperoleh data dalam menyelesaikan tugas sekolah dan tugas di tempat kuliah. Untuk mereka yang memiliki komputer di rumah dan berasal dari keluarga mampu dapat mengakses langsung dari rumah masing-masing, sedangkan yang belum memiliki komputer dapat dilakukan di warnet-warnet yang memberikan jasa internet dengan harga yang terjangkau. Menurut Kompri (2017: 103)

Seiring perkembangan dan kemajuan teknologi, kini mulai muncul media atau sarana-sarana baru dibidang pendidikan, yang diharapkan dapat mempermudah guru dan siswa untuk mengakses informasi yang mereka butuhkan. Dengan adanya perkembangan teknologi terutama *internet*, pelajar dapat mengakses materi dimanapun mereka berada. Namun tanpa disadari adanya berbagai kemudahan ini disalah gunakan oleh oknum-oknum tertentu, yang justru dapat merusak oral dan mental pelajar sebagai generasi penerus.

Bahkan sedikit orang mengatakan bahwa internet merupakan dunia baru yang didalamnya meliputi beberapa aspek, dari mulai ekonomi, politik, pendidikan, pengetahuan tentang alam, jaringan sosial, game online dan lainnya. Khususnya didunia pendidikan internet memberikan kontribusi yang cukup besar, dengan kemudahan mengakses data-data, dapat memudahkan proses belajar mengajar. Sejumlah peneliti membuktikan bahwa dalam penggunaan internet pada pembelajaran menjadi suplemen yang bermanfaat dan memiliki pengaruh-pengaruh

yang positif terhadap penyelesaian tugas-tugas siswa. Namun, *internet* juga memiliki dampak negatif, berdasarkan fakta yang terjadi saat ini keberadaan *internet* banyak juga menimbulkan masalah-masalah, terutama dalam dunia pendidikan. Kecanggihan internet yang dapat menembus ruang dan waktu menyebabkan beberapa siswa dan pelajar-pelajar lainnya terbawa oleh arus teknologi *internet*. Bahkan sebagian dari mereka banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain game online atau situs-situs jejaring social.

Tetapi juga banyak ditemui siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, bahkan siswa terkadang merasa mengantuk ketika dikelas. Setelah ditanyakan ternyata siswa semalam bermain internet (*handphone*) untuk bermain permainan game online. Hal tersebut sering ditemui disekitaran sekolah dan membuat siswa malas untuk belajar. Itu dampak buruk terhadap internet.

Adapun sebuah kasus terjadi dimana ketika seorang anak kecanduan pada iPad. Anak tersebut terus merengek ketika *handphone* kesayangannya itu tidak berada dalam genggamannya. Anak ini dapat dikatakan telah mengalami ketergantungan terhadap salah satu terobosan terbaru pada era globalisasi ini. Pada saat makan, saat belajar, saat bermain, bahkan saat ingin tidur anak tidak dapat lepas dari *handphone* tersebut.

Waktu belajar siswa tersita dengan adanya *handphone* yang tersambut dengan internet yang mereka miliki. Tidak hanya

dirumah, disekolah siswa juga bermain game online bersama temannya setelah pulang sekolah hingga lupa waktu dan sering pulang terlambat. Prestasi belajar yang dicapai oleh siswa pun akan menurun. Maka dari itu tujuan penelitian ini jelas saya ingin tahu seberapa buruk dampak perkembangan *internet* pada hasil belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri Serang 20. Oleh karena itu berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dilakukan penelitian untuk mengatasi kurangnya minat belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Serang 20, sehingga dengan penelitian ini penulis memberi judul “**Peran Internet Pada Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Negeri Serang 20**”

KAJIAN TEORETIK

Internet adalah jaringan komunikasi global yang terbuka dan menghubungkan ribuan jaringan komputer, baik melalui koneksi *dial up* maupun media lain yang menawarkan akses yang beragam Menurut Kompri (2017: 100). Istilah *internet* berasal dari bahasa latin *interyang* berarti “antara” secara kata perkata *internet* jaringan antara atau penghubung, memang itulah fungsinya *internet* menghubungkan berbagai jaringan yang tidak saling bergantung pada satu sama lain sedemikian rupa, sehingga mereka dapat berkomunikasi pada masing-masing jaringan tidak menjadi masalah, apakah *sistem dos* atau unik. *Internet* berasal dari kata *Intercinektion networking* yang mempunyai arti hubungan

komputer dengan berbagai tipe yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia (jaringan komputer global) dengan melalui jalur telekomunikasi seperti telepon, radio link, satelit, dan sebagainya. *Internet* berarti jaringan yang saling terhubung. *Internet* adalah kumpulan komputer yang terhubung satu dengan yang lain dalam sebuah jaringan. Internet tidak hanya terbatas pada ilmu pengetahuan yang dipelajari di sekolah saja melainkan meluas ke dalam ilmu pengetahuan lainnya, misalnya perkembangan dunia pendidikan, informasi tentang pengembangan ilmu pengetahuan sosial, politik, ekonomi, komputer, bioteknologi, kedokteran, dan perkembangan ilmu pengetahuan lainnya.

Alasan remaja yang mengalami kecanduan internet dikarenakan ia tidak memperoleh kepuasan diri ketika melakukan hubungan sosial secara langsung atau face to face maka dari itu individu tersebut harus bergantung pada komunikasi online untuk memenuhi kebutuhannya dalam berinteraksi secara sosial. Ketika online, individu bergairah, senang, bebas, serta merasa dibutuhkan dan didukung. Sebaliknya ketika off line individu merasa kesepian, cemas, tidak terpuaskan, bahkan frustrasi (Neto dan Barros, 2000). Individu yang mengalami kegelisahan dalam berinteraksi secara sosial melihat interaksi secara online menjadi suatu cara yang aman untuk berinteraksi dibandingkan harus bertatap muka (Ybarra, Alexander &

Mitchell, 2005; Mesch,2012). Dari keinginan mengakses internet secara terus menerus, *internet addiction*, subjek merasakan dampak negatif seperti berkurangnya interaksi sosial secara langsung dengan teman-teman karena ketika berkumpul bersama subjek merasa teman-temannya lebih banyak bermain *handphone* dibandingkan ngobrolnya, seringkali menunda-nunda pekerjaan, menunda mengerjakan tugas, mengalami *insomnia* atau susah tidur, terganggunya kesehatan mata subjek, menurunnya prestasi belajar subjek karena ketika sedang asyik bermain internet subjek merasa malas untuk belajar. Dari paparan disampaikan, menunjukkan begitu pentingnya untuk mengetahui apa saja dampak-dampak kecanduan internet (*Internet addiction*) pada remaja.

METODELOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Serang 20 yang terletak di Jl. Ustad Uzaer Yahya No.6A, Kota Baru, Kec. Serang, Kabupaten Serang

B. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di semester I bulan April sampai dengan September tahun ajaran 2019/ 2020

C. Subjek Penelitian

Seluruh siswa kelas IV SDN Serang 20

D. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh sendiri maupun orang lain. Menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2012: 91) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *conclusion drawing/verifivation* (penarikan kesimpulan/verifikasi).

2. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Keabsahan data diperiksa dengan menguji tingkat validitas dan reliabilitas data dengan menggunakan aplikasi *Anates*.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada siswa kelas IV di SD Serang 20 bahwa internet 70% berperan positif dan 30% berperan negatif. Kebutuhan siswa terhadap berbagai informasi dan data terhadap kebutuhan belajar sedemikian mudah untuk di peroleh sehingga siswa tidak memerlukan waktu yang banyak dalam mengakses berbagai kebutuhan dan informasi yang di perlukan. Dibalik itu bukan tidak ada pula siswa yang menggantung hidupnya dengan internet.

Dari hasil observasi dan wawancara ditemui bahwa 30% siswa SD menggunakan internet untuk kesenangan

seperti bermain game online dan menonton video youtube. Dan tidak sedikit anak menggunakan internet untuk hal positif seperti belajar. Dengan adanya internet minat belajar siswa juga semakin meningkat dan siswa semakin semangat belajar. Siswa seringkali menggunakan internet untuk mencari tahu jawaban jawaban dari soal yang diberikan oleh gurunya, dan juga hal positif lainnya siswa mampu belajar terlebih dahulu mencari tahu pelajaran yang akan dia pelajari melalui internet. Hal itu pun di setuju oleh orangtua.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, mereka menyebutkan bahwa internet membawa dampak positif terhadap minat belajar siswa. Dengan adanya internet, nilai siswa semakin meningkat karena siswa semangat belajar menggunakan internet, tetapi siswa selalu diawasi oleh kedua orang tuanya terutama ibu dari anak tersebut agar anak tidak salah menggunakan internet dengan baik. Hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa SD Negeri Serang 20 bahwa mengakses internet sudah dilakukan sejak bisa menggunakannya handphone genggam. Pada saat itu 80% siswa menggunakan internet baik pada malam maupun siang hari. Kebiasaan menggunakan internet di mulai pada siang hari. Mereka mengganti seragam sepulang sekolah disiang hari dan langsung memainkan handphone untuk menyambungkannya dengan internet dan bergabung dengan game online nya. Itu sangat buruk bagi kebiasaan anak dan membuat anak semakin malas bergerak dan melakukan aktifitas lainnya.

Berdasarkan Hasil wawancara dengan orang tua mereka menyebutkan bahwa kegiatan rutinitas anak dalam menggunakan internet tergolong tidak terlalu berlebihan. Pada saat pulang sekolah hanya sekedar memainkan internet untuk bermain game dan hanya di beri waktu setengah jam saja, dan setelah itu mereka bersiap untuk melanjutkan

sekolah madrasah. Sering kali anak menggunakan internet kebutuhan belajarnya seperti mencari tahu materi yang belum di mengerti. Berdasarkan hasil yang di dapatkan, dapat di simpulkan bahwa internet tidak selamanya membawa dampak negatif terhadap minat belajar siswa, namun juga bisa membawa dampak positif seperti menjadi media pembelajaran dan media dalam mencari tahu materi tambahan yang belum di mengerti siswa sehingga mereka bisa mengulasnya kembali di rumah dengan bantuan internet, tentunya dengan pantauan dari orangtua di rumah.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, di dapatkan data yakni sebanyak 70% internet membawa dampak positif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Namun sekitar 30% internet juga membawa dampak negatif terhadap menurunnya minat belajar siswa. Internet bisa menjadi media pembelajaran tambahan sehingga siswa bisa mengulas kembali materi di rumah dengan cara yang menyenangkan dan juga siswa dapat belajar pelajaran yang akan dipelajari besok menggunakan internet, dan cara berpikir siswa semakin meningkat sehingga siswa dapat meningkatkan minat belajar dengan sendirinya.

Namun sisi negatifnya adalah banyaknya aplikasi permainan online yang bisa membuat siswa kecanduan dan tidak berminat untuk belajar karena lebih fokus bermain. Contoh lain dengan bermain game online atau menonton youtube dapat membuat anak semakin malas belajar dan anak mudah emosional ketika orang tua mengambil dan melarang anak bermain handphone dan mematikan layanan datanya (Internetnya).

Oleh karena itu dengan pantauan orang tua anak tidak mudah bermain internet dengan sembarangan dan juga

tidak membuka konten-konten negatif yang mampu membuat anak semakin jauh dari jarak usianya.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan Internet guru dapat mengetahui bahwa keterampilan belajar anak harus dirangsang dengan model pembelajaran yang tepat, dan menjadi alternatif baru lagi bagi guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa.
2. Sebagai informasi dan acuan bagi orang tua. Agar lebih memperhatikan siswa dalam menggunakan *Internet* dengan bijak di dalam kehidupan sehari-hari.
3. Siswa dapat meningkatkan minat belajar, motivasi belajarnya, dan melatih sikap sosial untuk saling peduli terhadap siswa lain dalam mencapai tujuan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Desi Pibriana. 2017. Analisis Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Minat Belajar Mahasiswa (Studi Kasus: Perguruan Tinggi di Kota Palembang). *Jurnal Jatisi*, Vol.3 No.2.

Devi Syukri Azhari. 2016. Pengaruh Penggunaan Internet Oleh Mahasiswa Terhadap Minat Baca Mahasiswa Di Perpustakaan (Studi Kasus Di UPI YPTK Padang). *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, Vol. 3 No. 1

Firmansyah. 2015. Pengaruh Internet Terhadap Mahasiswa (Studi Terhadap Tim Sepak Bola Mon Malem Belang Bintang Aceh Besar). Skripsi. Universitas Islam Negeri AR-Raniry.

Iskandar Zulrizka. 2012. Psikologi Lingkungan Teori dan Konsep. Bandung. PT Refika Aditama

Kompri . 2017. BELAJAR Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Yogyakarta. Media Akademik

Noviana Dewi. 2016. Bahaya Kecanduan Internet dan Kecemasan Komunikasi Terhadap Karakter Kerjasama Pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, Vol 43 No 3

Maryani Eni. 2011. Media dan Perubahan Sosial. Bandung . PT Remaja Rosdakarya offset.

Siti Nurhasah dan A.Sobandi, 2016 . Minat Belajar Sebagai Diterminah Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 1 No.1

Siti Nurina Hakim. 2017. Dampak Kecanduan Internet (*Internet Addiction*) Pada Remaja.

Sugiono. 2018. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d. Bandung. ALFABETA