

**PENGARUH PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI BERBASIS WEB  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN  
KELAS X DI SMK PGRI 1 PALEMBANG**

Ermini<sup>1</sup>, Dina Sri Nindiati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia, [servaldae@gmail.com](mailto:servaldae@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia, [dinamrsyid@gmail.com](mailto:dinamrsyid@gmail.com)

**Abstract**

*Application of web-based information technology to student learning motivation on PKN subject at the class X students of SMK PGRI 1 Palembang. The formulation of the problem in this research is "how is the application of web-based information technology to student learning motivation on PKN subject at the class X students of SMK PGRI 1 Palembang". The purpose of this research is to find out the students learning motivation using a web-based learning model on PKN subject at the class X students of SMK PGRI 1 Palembang. The method used in this study is the experimental method, the variables used in this study are the web-based as independent and students learning motivation as the dependent variables. The population in this study is all class X totaling 198 students, while the sample consists of class X AKL 1 (33 students) and class X AKL 2 (33 students), thus the total number of samples was 66 students. The data collection technique used is through the normality and homogeneity test steps of the data and the data is analyzed using statistical analysis (the t test). The results of the research proves that the use of web-based learning media is able to increase students learning motivation. It can be seen from the results of observation of motivation before being given the application of web-based learning media. It appears that the motivation aspect has an interest of 5.97% attention of 5.49% concentration with 5.27% persistence of 5.39%. And after being treated with web-based learning media it appears that the aspects of student learning motivation have an interest with a success percentage of 8.88% attention with a success percentage of 8.64% concentration with a success percentage of 7.10% persistence with a success percentage of 9.86%. From the data above, it can be obtained an average of 8.12 or an increase of 12.36%. This proves that there is a significant effect between web-based learning models on student learning motivation. It means that the web-based learning model influences in increasing the student learning motivation.*

**Keywords:** *Web Based Information Technology; Learning Motivation*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan karakter individu atau seseorang. Karena pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya karakter manusia menurut ukuran normatif. Dengan melihat latar belakang inilah, maka Pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri

untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Selain itu pendidikan mempunyai peran penting dalam kehidupan masyarakat untuk membangun masyarakat yang lebih maju.

Menurut Mudyaharjo (2012:3), memberikan pengertian pendidikan dalam tiga jangkauan, yaitu pengertian maha luas, sempit dan luas terbatas. Pendidikan maha luas yaitu pendidikan adalah hidup. Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi yang mempengaruhi pertumbuhan individu. Definisi sempit, yaitu pendidikan adalah sekolah. Pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal yang memberikan fasilitas Teknologi informasi yang berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Sementara itu, definisi luas terbatas, yaitu pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan/ atau latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang.

Berdasarkan pengertian di atas pendidikan merupakan usaha menarik sesuatu di dalam manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuan- kemampuan individu agar di kemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat.

PKN (Pendidikan Kewarganegaraan) mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas, 2006:49).

Seorang pendidik atau guru seharusnya bisa menumbuhkan semangat untuk belajar di dalam kelas. Terjadinya komunikasi yang intensif antara siswa dengan guru akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Proses dikatakan bermutu tinggi apabila pengkoordinasian dan penyelerasian serta pepaduan input sekolah yang berupa guru, siswa, kurikulum, uang peralatan dan hal-hal lainnya dapat dilakukan secara harmonis, sehingga mampu menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan, mampu mendorong motivasi berprestasi, dan benar-benar mampu memberdayakan peserta didik.

Mendesain kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang motivasi belajar yang efektif dan efisien dalam setiap materi pelajaran memerlukan model pembelajaran yang tepat dan pengorganisasian materi yang tepat. Model pembelajaran hendaknya berprinsip pada pelajaran aktif, sehingga dalam proses belajar dan perhatian pembelajaran utama ditujukan kepada siswa yang belajar. Oleh karena itu guru harus dapat menggunakan berbagai macam model dan pengorganisasian materi dengan tepat. Model pembelajaran yang dapat mendorong siswa dalam mengaplikasikan kegiatan komunikasi, pendidikan dan pelatihan secara elektronik adalah pembelajaran e-learning. Menurut Rusman (2012:115) Menyatakan bahwa e- learning merupakan proses dan kegiatan penerapan berbasis web (web-based learning).

Oleh karena itu guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga membuat siswa mempunyai dorongan dan semangat untuk belajar agar proses pembelajaran berjalan dengan baik. Dorongan inilah yang disebut dengan motivasi. Menurut Sardiman (2016:75) dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin

kelangsungan dari kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Menurut Uno dalam Sukma (2017:114) motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi merupakan dorongan dan kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya.

Menurut Suhana (2014:24) “motivasi belajar merupakan kekuatan (power motivation), daya pendorong (driving force), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.”

Dari beberapa pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bawa pengertian motivasi belajar adalah upaya atau usaha untuk menggerakkan atau membangkitkan kekuatan mental seseorang untuk melakukan aktivitas agar dapat mencapai tujuan belajar.

Motivasi belajar yang dimiliki siswa terjadi karena beberapa faktor dalam proses belajar mengajar. Siswa dikatakan memiliki motivasi belajar jika di dalam dirinya memiliki suatu ketertarikan, kesenangan, keinginan, dan gairah dalam mengikuti pembelajaran yang akan menimbulkan dorongan yang kuat untuk belajar dan pada akhirnya tercermin pada setiap aktivitas yang dilakukannya selama proses belajar berlangsung. Namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang memiliki motivasi rendah dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Materi-materi dalam kegiatan pembelajaran berbasis web tersebut kebanyakan dihantarkan melalui media internet, intranet, tape video atau audio, penyiaran melalui satelit, televisi interaktif serta CD-ROM. Definisi ini juga menyatakan bahwa definisi dari e-learning itu bisa bervariasi tergantung pada penyelenggaraan kegiatan e-learning tersebut dan bagaimana cara penggunaannya, termasuk juga apa tujuan penggunaannya. Dalam kesimpulan yang menyatakan bahwa e-learning pada dasarnya adalah pengaplikasian kegiatan komunikasi, pendidikan dan pelatihan secara elektronik. Model pembelajaran e-learning memiliki beragam model pembelajaran salah satunya pembelajaran e-learning.

Pembelajaran berbasis web dikembangkan oleh Kruse (dalam Rusman, 2009:117) yang mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis web seringkali mempunyai manfaat yang banyak bagi peserta didiknya. Bila dirancang dengan baik dan tepat, maka pembelajaran berbasis web bisa menjadi pembelajaran yang menyenangkan, memiliki unsur interaktivitas yang tinggi, menyebabkan peserta didik mengingat lebih banyak materi pembelajaran, serta mengurangi biaya-biaya operasional yang biasanya dikeluarkan oleh peserta didik untuk mengikuti pembelajaran (contoh uang jajan/biaya transportasi sekolah).

Proses pembelajaran PKN di SMK PGRI 1 Palembang yang diterapkan, siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan dari gurunya yang harus dihafalkan, sehingga siswa menjadi malas dan bosan. Kondisi yang demikian membosankan dalam diri siswa pada akhirnya akan menyebabkan motivasi belajar rendah yang berujung pada motivasi belajar yang rendah. Untuk menciptakan suasana agar siswa lebih aktif belajar diperlukan kemauan dan kemampuan guru dalam mengambil keputusan yang tepat dengan situasi belajar yang diciptakan dan mempertimbangkan kondisi pengajaran yang diprediksi dapat mempengaruhi pencapaian kompetensi belajar. Selain itu diupayakan suatu model yang mengarah pada pengembangan berfikir logis, sikap yang kritis dan kepekaan siswa terhadap lingkungan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis di SMK PGRI 1 Palembang diperoleh data tentang motivasi belajar yang kurang maksimal. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti dan memahami mata pelajaran yang disampaikan oleh guru. Bertitik tolak dari masalah diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Teknologi Informasi Berbasis Web Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas X Di Smk PGRI 1 Palembang”.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional pasal 1 ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Oemar Hamalik (2015:57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Sagala (2013:62) pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak dosen sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa. Sedangkan menurut Joyce & Weil (dalam Rusman, 2012:1) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum dan pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau luar kelas.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan pendidik dalam hal ini dosen yang terprogram dan sistematis dimana pendidik/dosen melakukan interaksi dengan peserta didik/siswa baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan metode pembelajaran dan sumber belajar.

*E-Learning* merupakan sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan dibidang pendidikan berupa website yang dapat diakses di mana saja. *E-Learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Sutabri dalam Suci Rahmadani (2015:14) definisi Teknologi Informasi adalah sebagai berikut: “Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan”.

Pengertian teknologi informasi menurut Mulyadi (2014: 21) adalah sebagai berikut: “Teknologi informasi adalah mencakup komputer (baik perangkat keras dan perangkat lunak), berbagai peralatan kantor elektronik, perlengkapan pabrik dan telekomunikasi.”

Menurut Abdul Kadir dan Triwahyuni dalam Siti Aminah (2016:11) “Teknologi Informasi adalah seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Teknologi Informasi adalah seperangkat alat yang membantu kegiatan manusia dalam melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi yang dikaitkan dengan saluran komunikasi dengan kecepatan tinggi untuk mengirim data, baik berupa text, audio maupun video. Selain itu Teknologi Informasi dapat juga diartikan suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah

data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.

Menurut Rusman (2009:117) yang mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis web seringkali mempunyai manfaat yang banyak bagi peserta didiknya. Selanjutnya Menurut Rusman dalam Bakhtiar Satria Adhitya (2016:22) pembelajaran berbasis web adalah sebuah pengalaman belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi pembelajaran.

Berdasarkan Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran berbasis web adalah proses belajar mengajar yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet, sehingga sering disebut juga dengan e-learning. Internet merupakan jaringan yang terdiri atas ribuan bahkan jutaan komputer, termasuk di dalamnya jaringan lokal, yang terhubung melalui saluran (satelit, telepon, kabel) dan jangkauannya mencakup seluruh dunia. Internet memiliki banyak fasilitas yang dapat digunakan dalam berbagai bidang, termasuk dalam kegiatan pendidikan. Fasilitas tersebut antara lain: email, Telnet, Internet Relay Chat, Newsgroup, Mailing List (Milis), File Transfer Protocol (FTP), atau World Wide Web (WWW). Pengajaran berbasis web (WBI) sebagai program pengajaran berbasis hypermedia yang memanfaatkan atribut dan sumber daya World Wide Web (Web) untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Konvensi internasional, menyatakan bahwa e-learning merujuk pada penggunaan berbagai proses dan aplikasi elektronik untuk pembelajaran, termasuk di dalamnya adalah CBT, WBI, CD, dan lain-lain. Sedangkan pembelajaran berbasis web diartikan sebagai pembelajaran melalui internet, intranet, dan halaman web saja.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Menurut Sugiyono (2017:2) metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pendekatan penelitian ini yaitu metode kuantitatif, yang merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara menguji dan meneliti antar variable, dalam hal ini variable terikat dan variable bebas.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment tertentu (perlakuan) dalam kondisi yang terkontrol.

Pada penelitian ini ada 2 kelas yang peneliti gunakan, yaitu kelas X AKL 1 peneliti menerapkan pembelajaran Teknologi informasi Berbasis Web (Kelas Eksprimen) dan pada kelas X AKL 2 peneliti menerapkan metode konvensional (Kelas Kontrol). Di mana peneliti akan mencari perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol untuk mata pelajaran PKN di SMK PGRI 1 Palembang.

Menurut Arikunto (2013:126) teknik pengumpulan data adalah sebagai cara dan alat yang digunakan dalam mengumpulkan informasi atau keterangan mengenai subjek penelitian. Pengumpulan data penelitian dilakukan menggunakan tehnik dokumentasi, observasi dan tes.

Menurut Sugiyono (2017:80), definisi populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini

yaitu seluruh kelas X yang berjumlah 198 siswa. Sebagaimana diperlihatkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
1	X AKL 1	33	
2	X AKL 2	33	
3	X BDP	33	
4	X OTP1	33	
5	X OTP2	33	
6	X PH	33	
	Jumlah	198	

Sumber: *Tata Usaha SMK PGRI 1 PGRI Palembang*

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari sebagian populasi tersebut (Sugiyono, 2013:118). Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sample random sampling*, karena setiap populasi memiliki kesempatan untuk dijadikan sampel.

Menurut Sugiyono (2017:81), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Sedangkan sampel penelitian ini yaitu seluruh kelas X AKL 1 berjumlah 33 siswa dan kelas X AKL 2 berjumlah 33 siswa, dengan demikian jumlah seluruh sampel penelitian berjumlah 66 siswa. Sebagaimana diperlihatkan pada Tabel 2

Tabel 2. Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa	Pelakuan	Keterangan
1	X AKL 1	33	X1	Kelas Eksperimen
2	X AKL 2	33	X2	Kelas Kontrol
	Jumlah	66		

Sumber: *Tata Usaha SMK PGRI 1 PGRI Palembang*

Keterangan:

X AKL1 : Kelas eksperimen menerapkan pembelajaran *Teknologi informasi Berbasis Web*

X AKL2 : Kelas kontrol menerapkan metode konvensional

- X1 : Proses belajar PKN menerapkan pembelajaran *Teknologi informasi Berbasis Web*
- X2 : Proses belajar PKN menerapkan metode konvensional

Tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat dua kelompok belajar yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan dua perlakuan yaitu pembelajaran dengan *konvensional* pada kelas kontrol dan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran *Teknologi informasi Berbasis Web* pada kelas eksperimen.

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dari dua jenis, yaitu:

- 1) Data Primer, yaitu data yang diambil secara langsung dari objek penelitian. Cara yang digunakan dalam memperoleh data primer yaitu dengan cara Observasi, wawancara, kuesioner dan test yang diberikan siswa di SMK PGRI 1 Palembang.
- 2) Data Sekunder, yaitu data yang telah dikumpulkan oleh pihak lain, bukan oleh periset sendiri untuk tujuan lain. Cara memperoleh data sekunder yaitu dengan melakukan penelitian kepustakaan dan dari dokumen-dokumen yang ada.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk menangkap data penelitian. Dalam mendukung proses pengumpulan data dan memperoleh data yang diinginkan, peneliti menggunakan instrumen yang berupa angket (kuisisioner), dimana butir-butir pertanyaan atau pernyataan dalam angket dikembangkan berdasarkan atas teori yang relevan dengan masing-masing variabel penelitian. Di mana setiap variabel menggunakan skala likert dengan beberapa daftar pertanyaan/ pernyataan yang disusun secara cermat, baik itu variabel bebas yaitu pembelajaran *Teknologi informasi Berbasis Web* maupun variabel terikat yaitu motivasi belajar pada mata pelajaran PKN siswa kelas X di SMK PGRI 1 Palembang. Untuk mendapatkan hasil penelitian yang benar, maka dilakukan uji coba instrument penelitian yang terdiri dari; Uji Validitas dan Uji Reabilitas.

Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif yakni analisis yang menggunakan model-model, seperti model matematika, model statistik dan ekonometrik. Hasil analisis disajikan dalam bentuk angka-angka yang kemudian dijelaskan dan diinterpretasikan dalam suatu uraian.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuasi dengan pendekatan kuantitatif, maka dalam analisa datanya akan menggunakan rumus statistika, yaitu uji t-test dan uji Regresi. Analisis Data, berdasarkan variabel yang akan disajikan maka hipotesis statistic diuji dengan menggunakan uji bertanda wilcoxon yaitu pengukuran pada dua subjek yang sama terhadap suatu perlakuan sebelum dan sesudah mengalami perlakuan dengan bantuan program SPSS versi 23.0 for window.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

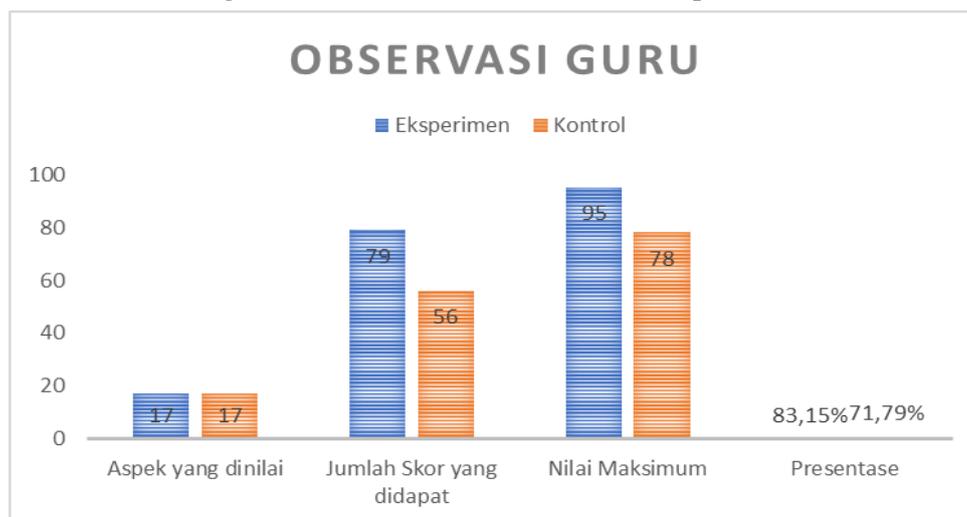
Penelitian ini dilaksanakan untuk memberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi berbasis web pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol dimana peneliti tidak menggunakan teknologi informasi berbasis web. Peneliti menggunakan data yang didapat dari hasil pengamatan yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan lembar observasi guru dan motivasi belajar siswa. Selain itu untuk mendapatkan data yang akurat atau valid, maka peneliti juga menyebar angket kepada siswa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Dari hasil observasi terhadap guru baik di kelas eksperimen dengan maupun kelas kontrol dapat terlihat hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Perbandingan Hasil Observasi Guru Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor yang didapat	Nilai Maksimum	Presentase
Eksperimen	17	79	95	83,15%
Kontrol	17	56	78	71,79%

Gambar 1. Perbandingan Hasil Observasi Guru Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Dari hasil tabel dan gambar di atas disimpulkan bahwa guru yang melakukan aktivitas pembelajaran dalam kelas dengan menerapkan model pembelajaran berbasis web dengan sangat baik, ini dapat dilihat dari skor yang didapat yaitu 79 atau 83,15 %, sedangkan kelas yang menerapkan model pembelajaran konvensional skor yang didapat 56 atau 71,79 %.

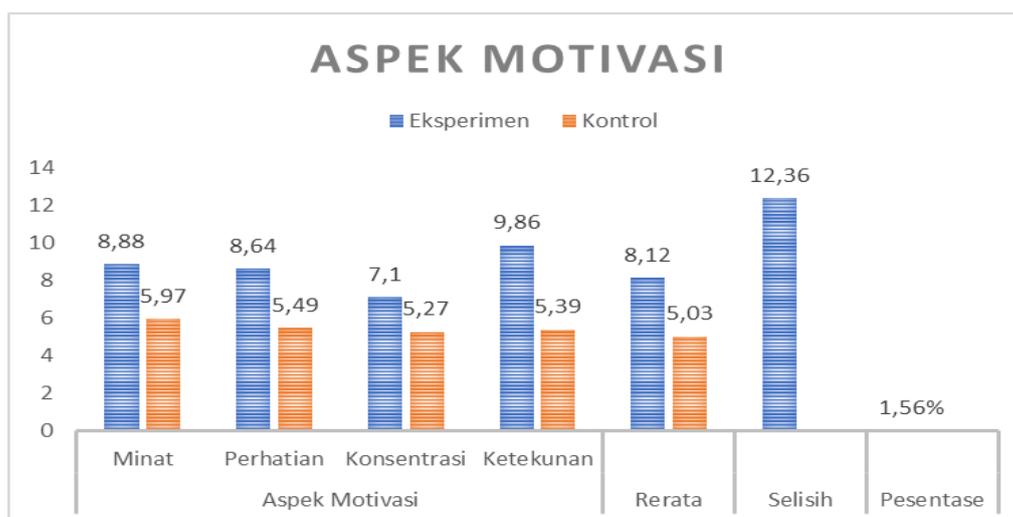
Sedangkan hasil dari penelitian yang dilakukan peneliti dengan menerapkan model pembelajaran berbasis web pada kelas eksperimen dan metode ceramah pada kelas kontrol, diperoleh motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik atau meningkat jika dibandingkan dengan motivasi belajar pada kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol.

Untuk mengetahui persentase motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil motivasi belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4. Perbandingan Motivasi Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Aspek Motivasi				Rerata	Selisih	Persentase
	Minit	Perhatian	Konsentrasi	Ketekunan			
Eksperimen	8,88	8,64	7,1	9,86	8,12	6 12,3	1,56%
Kontrol	5,97	5,49	5,27	5,39	5,03		

Gambar 2. Perbandingan Motivasi Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Dari penjelasan table dan gambar diatas, dapat membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran teknologi informasi berbasis web mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dapat dilihat pada kelas eksperimen aspek motivasi belajar siswa memiliki minat dengan persentase keberhasilan sebesar 8,88% perhatian dengan persentase keberhasilan sebesar 8,64% konsentrasi dengan persentase keberhasilan sebesar 7,10% ketekunan dengan persentase keberhasilan sebesar 9,86%. Sedangkan pada kelas kontrol aspek motivasi belajar siswa memiliki minat dengan persentase keberhasilan sebesar 5,97% perhatian dengan persentase keberhasilan sebesar 5,49% konsentrasi dengan persentase keberhasilan sebesar 5,27% ketekunan dengan persentase keberhasilan sebesar 5,39%. Jadi terdapat selisih 12,36%.

## KESIMPULAN

Hasil dari penelitian yang berjudul penerapan teknologi informasi berbasis web terhadap motivasi belajar Siswa pada mata pelajaran PKN di SMK PGRI 1 Palembang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa kelas kontrol yang diberi perlakuan model pembelajaran konvensional tampak bahwa aspek motivasi memiliki minat dengan persentase keberhasilan sebesar 5,97%, perhatian dengan persentase keberhasilan sebesar 5,49%, konsentrasi dengan persentase keberhasilan 5,27%, dan ketekunan dengan persentase keberhasilan sebesar 5,39%. Dari data diatas dapat diperoleh rata-rata 8,12%.
2. Motivasi belajar siswa kelas eksperimen yang diberi perlakuan model pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *web* tampak bahwa aspek motivasi belajar siswa memiliki minat dengan persentase keberhasilan sebesar 8,88%, perhatian dengan persentase keberhasilan sebesar 8,64%, konsentrasi dengan persentase keberhasilan sebesar 7,10%, dan ketekunan dengan persentase keberhasilan sebesar 9,86%. Dari data diatas maka dapat diperoleh rata-rata 8,12.
3. Adanya perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas control dan kelas eksperimen sebesar 12,36%, berdasarkan hal ini bahwa ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran berbasis *web* terhadap motivasi belajar siswa.
4. Model pembelajaran berbasis *web* sangat berpengaruh untuk meningkatkan motivasi belajar

siswa pada mata pelajaran PKN di SMK PGRI 1 Palembang.

## REFERENSI

- Arikunto, Suharmisi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas, 2006. Permendiknas No 22 Tahun 2006 *Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Mudyahardjo, Redja. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Oemar Hamalik, 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Rusman, 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, Depok: PT. Raja Grafindo Persada,
- Sagala, 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sardiman, 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suhana, 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama
- Undang Undang RI No. 20 Tahun 2003, Pasal 31, Amandemen ke-4, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- Uno dalam Sukma, (2017 *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.