

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan ialah sesuatu usaha sadar yang terprogram guna menghasilkan area menimba ilmu dan pembelajaran yang mengasyikkan dimana murid secara rajin menaikkan kecakapan pribadinya untuk memiliki keteguhan kerohanian, kontrol diri, watak, wawasan, akhlak mulia serta kecakapan yang diperlukan oleh diri serta penduduk (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan memainkan fungsi yang benar-benar serius dalam peningkatan pribadi serta kemajuan suatu penduduk. Melalui pendidikan, seseorang tidak sekedar memperoleh wawasan serta pengalaman, namun juga mengembangkan keahlian berpikir kritis, kreativitas, serta kepemimpinan yang diperlukan untuk sukses dalam kehidupan. Tidak hanya itu, pembelajaran pula membuka pintu kesempatan guna menaikkan kualitas hidup, memperluas wawasan, serta membangun fondasi yang kokoh untuk periode mendatang yang makin bagus. Dengan pembelajaran yang bagus, seseorang dapat menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang dan menjadi bagian dari perubahan positif dalam masyarakat. (Alpian et al., 2019).

Kemajuan teknologi yang cepat, paling utama internet, sudah membuka kesempatan terkini dalam bumi pembelajaran. Aplikasi teknologi berplatform internet bisa tingkatkan aksesibilitas, variabelitas, serta daya guna penataran. Di Indonesia, eksploitasi teknologi dalam pembelajaran bisa dicoba lewat bermacam metode, semacam: 1) Alat Penataran: Teknologi bisa dipakai selaku perlengkapan buat menyuguhkan modul penataran dalam bermacam wujud, semacam film penataran, kartun, serta aplikasi penataran interaktif. Perihal ini bisa memperkaya pengalaman berlatih anak didik serta menolong mereka menguasai konsep-konsep yang susah dengan lebih mudah. 2) Alat Administrasi: Teknologi dapat digunakan untuk mengelola administrasi

pendidikan secara lebih efisien, mulai dari pengelolaan data siswa, pengaturan jadwal pelajaran, hingga pelacakan kemajuan belajar siswa. Sistem manajemen pembelajaran online (LMS) menjadi contoh utama dalam hal ini.

3) Sumber Pengajaran: Internet menyediakan akses ke bermacam pangkal daya pembelajaran, termasuk e-book, jurnal ilmiah, video pembelajaran, serta forum tanya jawab online. Dengan memanfaatkan sumber-sumber ini, guru dan siswa dapat melengkapi pembelajaran kelas dengan informasi tambahan yang relevan dan mutakhir. Penerapan teknologi dalam pendidikan memang menawarkan banyak manfaat, namun juga memerlukan perencanaan yang matang dan infrastruktur yang memadai. Dengan demikian, penting untuk terus mengembangkan keterampilan teknologi bagi pendidik dan siswa serta memastikan akses yang merata terhadap teknologi di seluruh wilayah Indonesia (Lestari, 2018).

Media pembelajaran merupakan media yang mengantarkan catatan ataupun data dengan arti ataupun tujuan penataran, alat penataran amat berarti dalam menolong anak didik mengeksplorasi rancangan, keahlian serta kompetensi terkini (Hasan et al., 2021). Catatan yang diartikan ialah poin, dimana anak didik bisa lebih gampang menguasai catatan itu. Dengan cara lebih besar alat bisa dimaksud selaku orang, barang ataupun insiden yang membolehkan anak didik mendapatkan wawasan serta keahlian. Alat pembelajaran ataupun alat penataran berkembang serta bertumbuh bersamaan dengan bertumbuhnya teknologi pembelajaran (Rohani, 2020). Eksploitasi alat penataran berplatform internet ialah salah satu wujud aplikasi teknologi yang menjajaki kemajuan era. Dengan tingkatkan cara hasil berlatih yang dicoba oleh anak didik alhasil butuh terdapatnya sesuatu bentuk penataran dalam cara berlatih membimbing, salah satunya merupakan eksploitasi teknologi penataran berbentuk alat penataran buat tingkatkan hasil berlatih anak didik serta bisa dipakai dimanapun serta kapanpun oleh anak didik. Internet jadi salah satu alat teknologi yang amat berarti serta berguna dalam pembelajaran.

Berikut adalah beberapa alasan mengapa internet dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif: 1) Aksesibilitas: Internet memungkinkan akses ke berbagai informasi dan sumber daya pembelajaran dari mana saja serta bila saja, andaikan tersambung ke jaringan internet. Perihal ini membolehkan anak didik buat berlatih dengan cara mandiri serta menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan minat mereka. 2) Beragamnya Sumber Daya: Internet menyajikan saluran ke bermacam jenis basis kepabilitas pembelajaran, mulai dari teks, gambar, audio, video, hingga simulasi interaktif. Siswa dapat memanfaatkan sumber-sumber ini untuk memperdalam pemahaman mereka tentang berbagai konsep dan topik pembelajaran. 3) Interaktivitas: Internet memungkinkan interaksi dua arah antara pengajar dan siswa, serta antara sesama siswa. Dengan forum diskusi, platform kolaborasi online, dan alat komunikasi lainnya, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan bertukar pendapat dengan rekan-rekan mereka. 4) Responsif: Internet memungkinkan pengajar untuk merespons kebutuhan individual siswa dengan lebih cepat dan fleksibel. Mereka dapat menyediakan umpan balik secara langsung, memberikan bimbingan tambahan, atau mengatur materi pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. 5) Multi Guna: Internet tidak sekedar dipakai guna menyajikan materi pembelajaran, namun juga bisa dipakai untuk berbagai keperluan lain dalam pendidikan, seperti penilaian online, pembuatan tugas dan proyek kolaboratif, serta pelatihan keterampilan digital. Dengan memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran, pendidik dapat menciptakan pengetahuan belajar yang makin menarik, relevan, serta terhubung dengan dunia nyata bagi anak didik mereka. (Lestari, 2018). Media penataran berplatform internet bisa menolong anak didik dalam menggali data dari berbagai sumber mengenai pelajaran yang dipaparkan dari guru. Selain itu, siswa bisa menemukan gagasan terkini untuk memecahkan masalah dalam Langkah penataran. Sumber ajar yang luas hendak mendukung anak didik guna

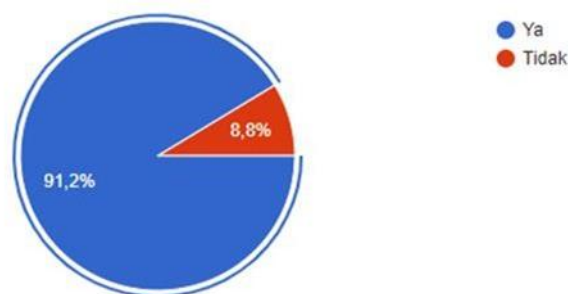
berfikir kritis serta menganalisis informasi yang mereka terima. Proses ini dapat meningkatkan daya terima anak didik pada penataran yang dibagikan oleh pendidik hingga bisa menaikkan capaian berlatih anak didik.

Capaian belajar adalah gambaran tentang pencapaian siswa setelah mereka membuntuti Langkah penataran. Proses ini mengaitkan evaluasi pada wawasan, perilaku, serta keahlian siswa. Berikut adalah penjelasan singkat mengenai ketiga aspek penilaian tersebut: 1) Pengetahuan: Penilaian pengetahuan mencakup sejauh mana anak didik memahami dan menjangkau modul pelajaran yang diberikan. Ini dapat diukur melalui tes, kuis, tugas tertulis, atau proyek-proyek penelitian. Pengetahuan yang dinilai dapat mencakup fakta, konsep, prinsip, teori, dan metode yang relevan dengan subjek yang dipelajari. 2) Sikap: Penilaian sikap mengacu pada evaluasi terhadap sikap, nilai, dan perilaku siswa dalam konteks pembelajaran. Ini mencakup aspek seperti motivasi, ketekunan, tanggung jawab, kerjasama, kejujuran, dan sikap terhadap pembelajaran. Penilaian sikap sering kali dilakukan melalui pengamatan langsung, penilaian diri, atau penilaian oleh rekan sebaya dan guru. 30. Keterampilan: Penilaian keterampilan mencakup seberapa baik siswa menerapkan pengetahuan dan konsep yang mereka pelajari dalam situasi praktis. Ini dapat mencakup keterampilan seperti berbicara, menulis, berpikir kritis, berpikir kreatif, berkolaborasi, memecahkan masalah, dan keterampilan teknis tertentu yang sesuai dengan subjek pelajaran. Penilaian keterampilan sering kali dilakukan melalui proyek-proyek praktis, presentasi, atau ujian praktikum. Dengan memperhatikan ketiga aspek penilaian ini secara holistik, pendidik bisa membagikan umpan balik yang komprehensif pada anak didik guna menolong mereka menaikkan kualitas pembelajaran mereka dan mencapai hasil belajar yang optimal (Nasution et al., 2018). Capaian belajar ialah pergantian-pergantian yang terbentuk pada diri anak didik, bagus secara tingkah laku ataupun sebaliknya, yang dihasilkan dari langkah menuntut ilmu, mencakup ranah kognitif, efektif serta juga psikomotorik. Aspek-aspek yang

dapat merajai proses pembelajaran antara lain aspek fisik serta psikis setiap siswa, aspek keluarga dan faktor sekolah (Haryadi et al., 2021). Dengan terdapatnya media pembelajaran internet bisa lebih melancarkan anak didik dalam langkah penataran. Siswa akan lebih leluasa dalam mencari materi dari berbagai sumber dan proses pembelajaran tidak memicu anak didik merasa muakserta kesal. Terciptanya proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa akan membuat anak didik makin cepat dalam mendapati Pelajaran yang diberikan oleh pendidik. Untuk membuktikan kalau pemakaian media pembelajaran internet bisa diterapkan dalam proses pendidikan berlangsung, dilaksanakanlah pra riset dengan manarik 91 informan dari sebagian anak didik kelas X SMAN 4 Depok yang berawal dari sebagian kelas. Ada pula capaian pra riset yang dijalankan kepada anak didik yang berawal dari beberapa kelas sebagai berikut :

Apakah anda setuju jika penggunaan media pembelajaran internet diterapkan selama proses pembelajaran

91 jawaban



Gambar 1. 1 Diagram Pemilihan Media Pembelajaran Internet

Sumber : Data diolah peneliti

Pra riset yang telah diedarkan pada 91 anak didik kelas X SMAN 4 Depok menunjukkan bahwa 91,2% siswa memilih media pembelajaran internet dapat diterapkan sepanjang cara penataran berjalan. Dengan memakai alat penataran internet anak didik bisa melaksanakan penataran dengan

gampang serta efisien, anak didik bisa mengenali seluruh modul penataran dengan gampang serta anak didik bisa menjajaki kemajuan teknologi yang bertumbuh terus menjadi cepat. Capaian belajar anak didik ialah indeks utama kesuksesan langkah belajar-mengajar di suatu lembaga pendidikan. Capaian belajar mencerminkan sejauh mana siswa telah memahami materi pelajaran, mengembangkan keterampilan, serta menunjukkan sikap yang diharapkan. Capaian belajar anak didik dinilai lewat uji yang dilakukan oleh guru terhadap materi yang telah diberikan. Aktivitas belajar merupakan aktivitas siswa dalam cara penataran. Guru wajib sanggup menghasilkan penataran yang menarik alhasil anak didik bisa aktif dalam menanya, mempersoalkan serta mengemukakan opini. Dalam cara penataran, kegiatan berlatih yang menarik hendak menghasilkan atmosfer penataran yang efisien serta efisien..

Anak didik jadi rajin dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas menuntut ilmu tidak sekedar bergantung pada pemaparan dari pendidik. Guru dapat melatih siswa bagaimana memimpin diskusi dan presentasi sehingga aktivitas belajar tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga melatih keterampilan mengemukakan pendapat, berani tampil di depan kelas dan bertukar pikiran dengan siswa lainnya. Aktivitas belajar merupakan kegiatan interaksi pendidik serta anak didik untuk menggapai target penataran. Dalam pembelajaran kegiatan menimba ilmu sangat diperlukan karena belajar adalah melakukan. Aktivitas belajar dapat dicapai dengan mendengarkan, latihan, menghafal dan lain-lain (Anas et al., 2019).

Kasus yang kerap dialami dalam pembelajaran, ialah lemahnya cara pembelajaran serta keterbatasan pemakaian alat pembelajaran bisa membatasi keikutsertaan anak didik serta kurangi daya guna pembelajaran. Pembelajaran yang terasa bosan hendak membuat anak didik kurang memperoleh materi yang di diberikan oleh pendidik, tidak hanya itu mruid tidak mempunyai kebebasan dalam mengakses materi selain dibuku sehingga tidak ada kesempatan untuk siswa mendapatkan ide terbaru, sedangkan perkembangan

zaman yang semakin canggih menuntut siswa harus bisa menggunakan teknologi dalam pembelajaran supaya pembelajaran jadi lebih gampang serta berdaya guna. Penggunaan media pembelajaran yang tidak cocok dengan anak didik hendak menimbulkan kegiatan belajar kurang mengasyikkan. Kegiatan belajar yang kurang mengasyikkan semacam cuma mengikuti uraian dari guru, anak didik tidak turut berfungsi aktif dalam cara berlatih, anak didik tidak memiliki peluang buat mengemukakan opini serta bertukar pikiran sesama teman yang lain. Perihal ini hendak menimbulkan kondisi pembelajaran tidak berjalan cocok dengan kemauan anak didik serta hendak berakibat pada hasil belajar siswa jadi rendah, sebab tidak terdapatnya antusias dari murid dalam menyambut materi yang dibagikan oleh pendidik. Di bawah ini ialah nilai hasil kuis harian anak didik kelas X SMAN 4 Depok pada mata pelajaran ekonomi yang diambil dari sebagian kelas sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Daftar Hasil Nilai Ulangan Harian

Rentang Nilai	Banyak Siswa
0-20	37
25-50	120
55-70	116
75-85	64
90-100	21

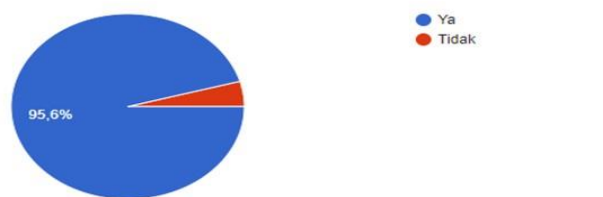
Sumber : SMAN 4 Depok

Pada gambar diatas sebanyak 167 anak didik yang mendapatkan kuis harian di bawah KKM (76) membuktikan jika masih banyak anak didik yang belum memahami Pelajaran yang diberikan oleh pendidik hingga berpengaruh pada capaian belajar yang rendah. Fungsi pendidik tidak sekedar pada penyampaian Pelajaran, namun pula sangat penting dalam mengembangkan potensi dan kreativitas siswa serta membimbing mereka untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan nyata. Dengan kehadiran guru yang mendukung dan memfasilitasi langkah belajar mengajar secara

yang inventif serta imajinatif, diharapkan anak didik dapat memperoleh pengetahuan yang tidak hanya teoritis, tetapi juga praktis dan relevan dengan perkembangan zaman. (misykat, 2018). Pemakaian media pembelajaran yang cocok dengan kemajuan era bisa membantu melahirkan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan berdaya tarik bagi siswa.

Aktivitas-aktivitas seperti diskusi, pembuatan proyek, dan presentasi tidak hanya memungkinkan siswa untuk berperan aktif dalam penataran, namun pula menolong mereka meningkatkan bermacam keahlian berarti, tercantum keahlian berasumsi kritis, kerja sama, serta komunikasi. Dengan menggabungkan media pembelajaran yang cocok dengan kemajuan era serta aktivitas belajar yang mengasyikkan, guru bisa menghasilkan cara pembelajaran yang lebih efisien, berdaya guna, serta melegakan untuk anak didik, dan menolong mereka buat menggapai kemampuan berlatih maksimum. Hasil pra studi yang dicoba periset pada anak didik kelas X SMAN 4 Depok dalam mengukur pengaruh aktivitas belajar pada capaian belajar anak didik selaku berikut.

Apakah dengan melakukan aktivitas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman mengenai materi yang disampaikan oleh guru
91 jawaban



Gambar 1. 1 Data Hasil Observasi Awal Aktivitas Belajar

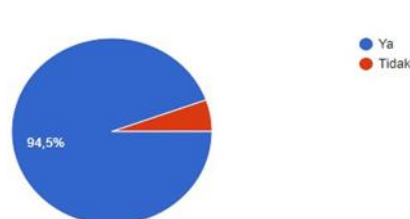
Sumber : Data diolah oleh peneliti

Capaian pra riset yang dijalankan oleh periset pada anak didik SMAN 4 Depok dalam mengukur aktivitas belajar yang menarik dan menyenangkan bisa tingkatkan uraian modul yang dibagikan oleh pendidik. Hal ini dibuktikan periset. Perihal ini butuh diupayakan terdapatnya perbaikan kepada bermacam perihal yang

berhubungan dengan optimalisasi hasil belajar siswa. Hasil pra studi yang dicoba periset kepada anak didik kelas X SMAN 4 Depok dalam mengukur pengaruh sebanyak 95,6% siswa memilih respon positif dari pertanyaan yang diberikan media pembelajaran internet dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar siswa sebagai berikut :

Menurut anda apakah penggunaan media pembelajaran internet dan aktivitas belajar yang menarik akan berpengaruh terhadap hasil belajar anda

91 jawaban



Gambar 1. 2 Data Hasil Observasi Awal Media Pembelajaran Internet dan Aktivitas Belajar

Sumber : Data diolah oleh peneliti

Hasil pra riset yang dilaksanakan peneliti pada 91 anak didik SMAN 4 Depok menunjukkan bahwa pembelajaran internet dan aktivitas belajar yang menarik yaitu salah satu pandangan yang bisa pengaruhi capaian belajar siswa. Perihal ini dibuktikan sebesar 94,5% anak didik yang berawal dari sebagian kategori memilah reaksi positif dari persoalan yang diserahkan peneliti. Searah dengan riset yang dicoba oleh Sari et al.,(2019) hasil riset itu membuktikan kalau ada akibat antara keseriusan pemakaian internet dengan hasil belajar siswa di SMA Negeri 13 Kerinci sebesar 14,1%. Namun, besar pengaruh sebesar 14,1% tersebut tidak menggambarkan apakah dampaknya bersifat positif atau negatif secara langsung. Dalam konteks ini, dampak penggunaan internet bagi siswa dapat bervariasi tergantung pada bagaimana internet digunakan. Penggunaan internet yang tepat dan terarah dapat memberikan manfaat positif, seperti akses mudah terhadap informasi, sumber daya pembelajaran tambahan, dan platform untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan sesama siswa dan guru. Namun, penggunaan internet yang tidak terkendali atau tidak produktif dapat menyebabkan dampak negatif,

seperti gangguan perhatian, penyalahgunaan waktu, dan paparan terhadap konten yang tidak sesuai. Oleh karena itu, sementara penelitian menunjukkan terdampaknya dampak antara kedalaman pemakaian internet serta performa belajar anak didik, penting untuk melakukan analisis lebih lanjut untuk memahami apakah dampaknya bersifat positif atau negatif, serta faktor-faktor apa yang memengaruhi hubungan tersebut. Tidak hanya itu, butuh pula dicoba riset sambungan buat mempelajari lebih jauh gimana pemakaian internet bisa dimaksimalkan buat tingkatkan hasil berlatih anak didik dengan cara totalitas. Searah dengan riset itu dilakukanlah riset yang bermaksud buat mengenali dampak media pendidikan E-Learning pada capaian belajar murid. Variabel independent itu mencakup alat penataran E-Learning, sebaliknya variabel dependent ialah capaian belajar murid. Bersumber pada hasil penelitiannya, pemakaian alat penataran, paling utama alat E-Learning, bisa mempunyai akibat positif yang berarti pada capaian belajar murid. Pemakaian alat ini membolehkan guru buat lebih inovatif serta inovatif dalam penyampaian modul penataran, alhasil meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.

Dengan memanfaatkan berbagai jenis media E-Learning ini, guru bisa menghasilkan pengalaman penataran yang menarik, bermacam-macam, serta relevan dengan keinginan anak didik. Perihal ini hendak menolong kurangi rasa jenuh anak didik serta tingkatkan dorongan mereka buat berlatih, sembari membolehkan mereka buat berlatih dengan cara fleksibel, bila saja, serta di mana saja. (Haryadi et al., 2021). Pada riset yang dicoba oleh mahasiswa yang bertujuan untuk memahami akibat aktivitas belajar pada capaian belajar siswa pada penataran Ilmu masyarakat kelas XI IPS di MAN 2 Pontianak. Riset itu membuktikan kalau ada akibat yang penting antara kegiatan belajar kepada hasil belajar anak didik dalam penataran Ilmu masyarakat kelas XI IPS di MAN 2 Pontianak. Donasi kegiatan belajar kepada hasil belajar anak didik itu hsnya sebesar 0,06%. Maksudnya, walaupun kegiatan berlatih mempunyai akibat kepada hasil berlatih anak didik, pengaruhnya relatif kecil dibanding

dengan faktor-faktor lain yang tidak diawasi dalam riset itu. Tetapi begitu, walaupun donasi kegiatan berlatih relatif kecil, perihal ini tidak kurang artinya mencermati serta tingkatkan kegiatan belajar anak didik. Kegiatan belajar yang bagus serta efisien senantiasa ialah aspek yang berarti dalam menggapai hasil berlatih yang maksimal. Oleh sebab itu, pengajaran yang mendorong partisipasi aktif, diskusi, penerapan praktis, dan refleksi diri masih sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan capaian belajar anak didik. (Yuliantika, 2018). Berdasarkan latar belakang serta bukti dalam sebagian riset terdahulu bisa diambil simpulan jika pemakaian media pembelajaran internet dan aktivitas belajar berdampak pada hasil belajar siswa. Pemakaian media pembelajaran berbasis internet hendak makin gampang dan efisien dalam langkah pembelajaran hingga bisa terciptanya aktivitas belajar yang sesuai dengan keinginan anak didik. Perihal ini akan membuat anak didik makin gampang dalam memahami Pelajaran yang disampaikan oleh pendidik, dengan ini diharapkan bisa menjadi solusi untuk menanggulangi kecilnya hasil belajar siswa. Maka dari itu, peneliti terdorong guna membuat riset dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Internet dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa”.

1.1. Pertanyaan Penelitian

Pada studi ini pertanyaan yang digunakan sebanding dengan permasalahan yang telah dikaji sebelumnya, sehingga ada berapa pertanyaan yang akan dirumuskan pada penelitian dalam studi ini mencakup :

1. Bagaimana gambaran variabel media pembelajaran internet dan aktivitas belajar siswa ?
2. Apakah media pembelajaran internet mempunyai pengaruh secara langsung dan signifikansi terhadap hasil belajar siswa ?
3. Apakah aktivitas belajar mempunyai pengaruh secara langsung dan signifikansi terhadap hasil belajar siswa ?

4. Apakah media pembelajaran internet memiliki pengaruh secara langsung dan signifikansi terhadap aktivitas belajar?
5. Apakah media pembelajaran internet melalui aktivitas belajar memiliki pengaruh secara langsung serta signifikansi terhadap hasil belajar siswa?

1.2 Tujuan Penelitian

Bersumber pada permasalahan yang sudah dijabarkan diatas, penelitian ini bertujuan :

1. Guna mengetahui gambaran variabel media pembelajaran internet dan aktivitas belajar siswa
2. Guna mengetahui pengaruh secara langsung dan signifikansi, media pembelajaran internet terhadap hasil belajar siswa
3. Guna mengetahui pengaruh secara langsung dan signifikansi, aktivitas belajar terhadap hasil belajar siswa
4. Guna mengetahui pengaruh secara langsung dan signifikansi, media pembelajaran internet terhadap aktivitas belajar
5. Guna mengetahui pengaruh secara langsung dan signifikansi, media pembelajaran internet terhadap hasil belajar siswa dengan melalui aktivitas belajar.

1.3 Manfaat Penelitian

Kegunaan dari riset ini diharapkan bisa memperoleh manfaat, sebagai berikut;

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil riset ini besar harapan bisa tingkatkan pengetahuan serta dijadikan rujukan untuk para pembaca yang berhubungan dengan dampak media pembelajaran internet serta aktivitas belajar pada capaian belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Dari hasil riset ini besar harapan bisa tingkatkan wawasan terkini untuk mahasiswa dalam mengenali aspek yang pengaruhi hasil belajar siswa dan jadi referensi mahasiswa dalam menelaah variabel yang sudah dicoba pada riset berikutnya.

b. Bagi Sekolah

Hasil riset ini diharapkan bisa membagikan saran untuk Sekolah Menengah Atas yang terdapat di Indonesia dan bisa dijadikan materi penilaian untuk sekolah buat bisa tingkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Universitas

Hasil dari riset ini besar harapan bisa dijadikan catatan bagi perguruan tinggi sehingga mampu tingkatkan hasil belajar mahasiswanya dan dapat menjadi acuan bagi mahasiswa selanjutnya untuk melakukan penelitian.

