

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu pondasi dalam hidup yang harus dibangun dengan sebaik mungkin. Secara umum pendidikan adalah proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan serta kebiasaan yang dilakukan suatu individu dari satu generasi ke generasi lainnya. Pendidikan merupakan suatu proses yang dialami seseorang untuk dapat mengeksplorasi potensi dan bakat diri, meningkatkan kecerdasan, keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian, meningkatkan kekuatan spiritual keagamaan dan mempertebal semangat kebersamaan agar dapat membangun diri sendiri dan bersama-sama membangun bangsa dan negara (Agustina & Enawar, 2022).

Pendidikan di Indonesia telah diatur pada Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 dapat diartikan bahwa pendidikan di Indonesia bukan hanya bertujuan menghasilkan manusia yang cerdas namun juga terampil serta memiliki kepribadian yang mulia sehingga dapat membantu diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam Uu Sisdiknas No. 20 tahun 2003 tersebut pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan adalah proses pembelajaran, dimana dalam pembelajaran tentu tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran adalah usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah, dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang (Siregar 2014: 25). Dari dua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara peserta didik dengan pendidik agar tercapainya proses pembelajaran dengan baik untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu mata pelajaran yang penting dipelajari adalah Teknologi informasi. Teknologi informasi merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pengelolaan data dan pengelolaan informasi, informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) saja yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi tetapi juga meliputi komunikasi untuk mengirimkan informasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses manipulasi data dan pengelolaan informasi (Rasul dalam Simarmata dkk, 2020).

Keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan, setiap proses belajar mengajar mempengaruhi perubahan perilaku. Tergantung pada tujuan pendidikannya, perubahan perilaku yang merupakan hasil belajar dapat berupa domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun yang dimaksud dengan hasil belajar adalah hasil dari usaha belajar yang dilaksanakan siswa. Dalam pendidikan formal selalu

diikuti pengukuran dan penilaian, demikian juga dalam proses kegiatan belajar mengajar, dengan mengetahui hasil belajar dapat diketahui kedudukan siswa yang pandai, sedang atau lambat. Laporan hasil belajar yang diperoleh siswa diserahkan dalam periode tertentu yaitu dalam bentuk buku raport.

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri individu, baik yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Zahera 2019: 22). Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Zahera, 2019: 22). Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Zahera (2019: 22). Berdasarkan tentang hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan perubahan tingkah laku seseorang setelah mengalami kegiatan belajar.

Berdasarkan wawancara kepada guru mata pelajaran Teknologi Informasi, hasil belajar siswa di SMA Hidayatul Muhsinin hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi masih banyak yang berada di bawah rata-rata KKM yaitu 70 dari hasil belajar. Kondisi ini dapat dilihat berdasarkan data dokumentasi hasil ujian semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Jika siswa tidak memenuhi standar KKM maka siswa mengikuti remedial yang diberikan oleh guru mata pelajaran jika sudah memenuhi standar kkm maka siswa tidak mengikuti remedial. Hasil belajar yang optimal dari proses belajar mengajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yang terbagi atas faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri diantaranya keadaan fisik, intelegensi, bakat, minat dan perhatian, keadaan emosi serta disiplin. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang timbul dari luar diri siswa diantaranya guru, teman, orang tua, fasilitas belajar, dan lain-lain.

Adapun faktor-faktor kreativitas siswa internal meliputi faktor fisiologis (motivasi, konsentrasi dan reaksi) dan faktor eksternal meliputi (keluarga, lingkungan sekolah dan masyarakat) serta faktor non sosial seperti (rumah, sekolah, dan perlengkapan di sekolah) (Muhibbin, 2004: 104).

Salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah fasilitas belajar. Fasilitas belajar yang baik dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Jika fasilitas belajar tersedia dengan baik maka hasil belajar siswa juga akan baik dan jika fasilitas belajar yang tersedia kurang baik maka hasil belajar siswa juga tidak akan optimal. Dengan sarana sekolah (fasilitas) yang memadai akan membantu pencapaian hasil belajar yang baik pula (Tulus Tu'u dalam Dewi Kurnia Wati, 2012: 3). Fasilitas merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan dalam rangka mencapai hasil belajar. Sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran, fasilitas tidak hanya digunakan sebagai pelengkap tetapi juga sebagai pembantu dalam mempermudah usaha mencapai hasil belajar. Fasilitas adalah sarana yang dapat digunakan untuk memperlancar pelaksanaan suatu fungsi. Fasilitas adalah segala sesuatu yang dapat mempermudah upaya dan memperlancar kerja dalam rangka mencapai suatu tujuan (The Liang Gie dalam Dewi Kurnia Wati, 2012: 3). Jadi, yang dimaksud fasilitas dalam dunia pendidikan berarti segala sesuatu yang bersifat fisik maupun material yang dapat memudahkan terselenggaranya proses belajar mengajar, misalnya dengan tersedianya tempat perlengkapan belajar di kelas, alat-alat peraga pengajaran, buku pelajaran, perpustakaan, dan segala sesuatu yang dapat menunjang terlaksananya proses belajar mengajar sehingga diharapkan siswa akan memperoleh hasil belajar yang baik.

Fasilitas dalam dunia pendidikan berarti segala sesuatu yang bersifat fisik maupun material, yang dapat memudahkan terselenggaranya dalam proses belajar mengajar, misalnya dengan tersedianya tempat perlengkapan belajar di kelas, alat-alat peraga pengajaran/ media, buku pelajaran, perpustakaan, berbagai perlengkapan dan segala sesuatu yang menunjang terlaksananya proses belajar mengajar (Samier 2008). Fasilitas belajar adalah semua

kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik dalam rangka untuk Fasilitas pada umumnya dapat juga diartikan sebagai sarana dan prasarana pendidikan. Fasilitas belajar merupakan sarana dan prasarana yang tersedia agar memperlancar kegiatan belajar mengajar di Sekolah (Popi Sopiadin, 2010). Sarana merupakan seluruh perangkat peralatan, perabot, dan bahan yang digunakan untuk proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah, meliputi gedung sekolah, ruang kelas, media pembelajaran, meja serta kursi. Sedangkan prasarana merupakan fasilitas belajar mengajar yang secara tidak langsung menunjang proses pembelajaran, prasarana tersebut meliputi taman sekolah, jalan menuju ke sekolah, dan halaman yang di sekolah. Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa fasilitas belajar merupakan semua kebutuhan yang dibutuhkan peserta didik dalam rangka untuk memudahkan dan memperlancar kegiatan pembelajaran agar siswa dapat belajar dengan maksimal dan memperoleh hasil belajar yang memuaskan atau semua peralatan dan perlengkapan yang secara langsung digunakan dalam proses belajar mengajar yang terdiri dari alat pelajaran, alat peraga dan media pengajaran/media pendidikan.

Hasil observasi Fasilitas belajar yang tersedia di SMA Hidayatul Muhsinin terdapat ruang kelas, laboratorium, perpustakaan, masjid, buku dan proyektor. Pemanfaatan ruang kelas yang ada di sma hidayatul muhsinin terdapat tiga ruang kelas terdiri dari kelas X satu kelas, kelas XI satu kelas, dan kelas XII satu kelas, ruangan kelas digunakan untuk proses belajar mengajar. Kondisi di setiap ruangan kelas tersebut baik digunakan, di setiap ruangan kelas sudah cukup luas. Kemudian ruangan tersebut memiliki satu kipas angin. Terdapat ruangan laboratorium yang tidak digunakan untuk praktikum, ruangan tersebut memiliki beberapa komputer tetapi ada beberapa komputer yang bisa digunakan. Pemanfaatan perpustakaan di sekolah tersebut jarang dikunjungi siswa dikarenakan buku-buku mata pelajaran teknologi informasi di perpustakaan tidak lengkap sehingga siswa kurang memperoleh informasi. Masjid di sekolah tersebut selain digunakan untuk sholat, juga memiliki kegiatan yang dilakukan seperti tadarus, ceramah, dan qasidah. Disekolah

tersebut hanya guru yang memiliki buku untuk mengajar. Terdapat satu proyektor di sekolah tersebut, digunakan oleh guru untuk sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi mengenai faktor-faktor fasilitas pada mata pelajaran teknologi informasi di SMA Hidayatul Muhsinin Kabupaten Kubu Raya, terdapat beberapa faktor fasilitas belajar yang belum memenuhi standar, diantaranya yaitu perpustakaan yang belum dikelola dengan baik, kelengkapan peralatan komputer yang sudah rusak dan buku-buku pegangan yang kurang lengkap mengakibatkan hasil belajar yang tidak memenuhi standar KKM. Fasilitas belajar adalah salah satu faktor pendukung yang menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan hasil belajar. Tentunya hal ini dapat tercapai jika ketersediaan yang memadai disertai dengan pengelolaan dan pemanfaatan yang optimal.

Dengan tersedianya fasilitas yang memadai diharapkan siswa akan memperoleh hasil belajar yang baik. Dari beberapa faktor di atas fasilitas (prasarana) belajar siswa di sekolah memiliki andil yang cukup besar. Fasilitas belajar siswa yaitu alat-alat yang digunakan dalam rangka memudahkan pembelajaran dan menunjang kegiatan pembelajaran. Fasilitas belajar yang cukup mampu memenuhi kebutuhan pada proses belajar mengajar bisa mendukung siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal dan prestasi yang bagus. Prasarana dan sarana pembelajaran merupakan faktor yang bisa memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa (Aunurrahman 2011). Tercukupinya fasilitas belajar dapat memperlancar proses belajar siswa agar bisa mencapai hasil belajar yang maksimal. Jadi hasil belajar siswa akan lebih baik jika didalam kegiatan belajar mengajar didukung oleh alat-alat pelajaran yang relevan dan komplit. Berdasarkan hasil observasi fasilitas yang ada di SMA Hidayatul Muhsinin Kabupaten Kubu Raya terdapat laboratorium yang jarang digunakan karena fasilitasnya kurang memadai, kemudian kondisi pada ruangan kelas sudah tetapi panas, perpustakaan jarang dikunjungi oleh siswa, terdapat lab komputer di sekolah tetapi jarang digunakan karena beberapa komputer tidak bisa digunakan, siswa memiliki buku paket yang menunjang proses belajar mengajar pada mata pelajaran teknologi informasi.

Kreativitas siswa merupakan salah satu hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, kreativitas datang dari dalam diri individu sehingga setiap individu memiliki tingkat kreativitasnya masing-masing (Ismi Nur Ruspita Sari, 2020: 6). Kreativitas adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia yang memungkinkan untuk mendapatkan berbagai alternatif jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, kegunaan, dan keragaman jawaban (Munandar 2017). Jika siswa mengalami hambatan dalam mengerjakan tugas sekolah untuk melengkapi materi mata pelajaran, maka siswa yang kreatif akan memiliki ide-ide atau cara alternatif untuk menyelesaikan hambatan yang terjadi dengan mencari materi tambahan mata pelajaran yang tidak ada di buku sekolah dengan mencarinya dari berbagai sumber, salah satu contohnya dari internet.

Untuk menentukan kreativitas siswa kemampuan atau kecakapan yang dimiliki oleh siswa yang berkaitan dengan keluwesan, kelancaran, orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk memperkaya, dan mengembangkan suatu gagasan. Kemampuan untuk berkreaitivitas dapat diartikan sebagai tingkat kesanggupan berpikir anak untuk mengembangkan jawaban atas suatu masalah berdasar data dan informasi yang telah tersedia. Kreativitas memiliki pengaruh yang besar dalam memperoleh hasil belajar yang optimal. Kreativitas yang tinggi dapat mendorong dan mengasah siswa untuk berpikir lebih luas, namun sebaliknya apabila siswa kurang mengoptimalkan kreativitasnya, maka hasil belajar dan kemampuan siswa tidak akan berkembang dengan baik.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Dedi Supriyadi dalam Alfin Prasetyo, 2014: 3). Tingkat kreativitas seseorang berbeda-beda antara yang satu dengan yang lainnya, tergantung dari bakat, lingkungan, arahan pendidikan dan kemampuan individu untuk mengembangkannya. Faktor-faktor tersebut tak terkecuali juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Kreativitas siswa sangat diperlukan untuk memecahkan masalah belajarnya sehari-hari terutama dalam mengerjakan tugas, soal-soal pelajaran atau ulangan yang diberikan oleh

guru. Siswa yang memiliki kreativitas akan berusaha menemukan dan memecahkan soal yang menjadi kesulitannya dengan berbagai cara, siswa tidak mudah menyerah begitu saja dalam menghadapi tugas-tugas yang menjadi kesulitannya, sehingga kreativitas siswa akan berpengaruh dalam pencapaian hasil belajar.

Berdasarkan wawancara dan observasi dilakukan di sekolah SMA Hidayatul Muhsinin diketahui pihak sekolah berupaya untuk memfasilitasi kegiatan kreativitas siswa pada kegiatan ekstrakurikuler seperti pramuka, sepak bola, voli dan qasidah dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Fasilitas belajar dan Kreativitas siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Siswa Di SMA Hidayatul Muhsinin Kubu Raya”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan, maka dapat dirumuskan permasalahan umum, yaitu “Pengaruh Fasilitas Belajar Dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Di SMA Hidayatul Muhsinin Kubu Raya?”.

Agar masalah dalam penelitian tidak terlalu luas, maka perlu dirumuskan lagi beberapa sub masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana fasilitas belajar, kreativitas siswa, dan hasil belajar Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi di SMA Hidayatul Muhsinin Kubu Raya?
2. Apakah terdapat pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi di SMA Hidayatul Muhsinin Kubu Raya?
3. Apakah terdapat pengaruh kreativitas siswa terhadap hasil belajar Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi di SMA Hidayatul Muhsinin Kubu Raya?

4. Apakah terdapat pengaruh fasilitas belajar dan kreativitas siswa secara bersama-sama Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi di SMA Hidayatul Muhsinin Kubu Raya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian maka tujuan umum adalah “Untuk Mengetahui Pengaruh Fasilitas Belajar Dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Di SMA Hidayatul Muhsinin Kubu Raya Pontianak”.

1. Mengetahui fasilitas belajar, kreativitas siswa, dan hasil belajar Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi di SMA Hidayatul Kubu Raya
2. Mengetahui pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi di SMA Hidayatul Kubu Raya
3. Mengetahui pengaruh kreativitas siswa terhadap hasil belajar Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi di SMA Hidayatul Kubu Raya
4. Mengetahui pengaruh fasilitas belajar dan kreativitas siswa secara bersama-sama terhadap hasil belajar Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi di SMA Hidayatul Kubu Raya

D. Manfaat Penelitian

Data dan informasi yang diperoleh dari hasil penelitian diharapkan dapat memberi manfaat baik praktis maupun teoritis. Hasil penelitian yang diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian dalam ilmu pengetahuan khususnya Pengaruh Fasilitas Belajar dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi di SMA Hidayatul Muhsinin Kubu Raya.

2. Manfaat praktis

Harapan peneliti hasil penelitian ini berguna bagi:

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini bisa dijadikan bahan evaluasi kepada siswa di SMA Hidayatul Muhsinin dalam memahami peran penting dari fasilitas belajar dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar pada pembelajaran teknologi informasi

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini bisa dijadikan bahan evaluasi untuk lebih meningkatkan kreativitas siswa dan fasilitas pembelajaran terhadap hasil belajar pada pembelajaran teknologi informasi yang lebih baik

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi sehingga sekolah dapat lebih memperhatikan fasilitas pembelajaran di sekolah.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian tetap terfokus pada hal-hal yang menjadi pengamatan dan batas-batasan dalam penelitian, maka dikemukakan ruang lingkup penelitian yang meliputi:

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah “segala sesuatu yang berbentuk apa saja ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya” (Sugiyono, 2016: 95). Dapat disimpulkan bahwa variabel didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau objek, yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau subyek dengan obyek yang lain. Maka variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Variabel Bebas

Merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab atau timbulnya variabel dependen terikat (Sugiyono, 2016: 96). Variabel

bebas dalam penelitian ini adalah Fasilitas belajar siswa dan Kreativitas siswa.

b. Variabel Terikat

Merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang meliputi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016: 97). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi SMA Hidayatul Muhsinin Kubu Raya.

2. Definisi Operasional

Beberapa variabel penelitian ini yang perlu didefinisikan secara operasional agar jelas data-data yang dikumpulkan, sehingga memungkinkan peneliti dalam penyusunan instrumen penelitian.

a. Fasilitas belajar

Fasilitas belajar adalah sarana pendukung bagi proses belajar siswa. Adapun fasilitas yang akan diteliti, seperti ruang kelas, ruang komputer, buku-buku penunjang pembelajaran teknologi informasi, ketersediaan komputer, dan akses internet.

b. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Adapun kreativitas siswa yang diteliti, seperti fleksibel, inisiatif, bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, memiliki ketekunan, percaya diri, dan rasa ingin tahu.

c. Hasil belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil pembelajaran teknologi informasi yang dicapai selama mengikuti proses pembelajaran, yang hasilnya dinyatakan dengan penilaian yang diwujudkan dalam bentuk nilai pada mata pelajaran teknologi informasi. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar penilaian tengah semester (PTS).