

BAB II

**FASILITAS BELAJAR DAN KREATIVITAS SISWA TERHADAP HASIL
BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI
DI SMA HIDAYATUL MUHSININ KUBU RAYA**

A. Deskripsi Teori

1. Fasilitas

a. Pengertian Fasilitas

Fasilitas adalah “sarana yang memudahkan atau melancarkan dalam melakukan tugas atau pekerjaan” (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008: 409). Permendikbud No.34 Tahun 2018 tentang Standar Nasional Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah kejuruan dijelaskan bahwa sarana adalah perlengkapan dan pendukung pembelajaran yang dapat dipindah-pindahkan (Kemendikbud, 2018). Fasilitas apabila dihubungkan dengan kegiatan belajar merupakan sarana yang memudahkan dan melancarkan proses belajar mengajar. Fasilitas yang lengkap akan menunjang kegiatan belajar mengajar berjalan lancar sehingga tujuan belajar dapat tercapai dengan baik. Fasilitas merupakan sarana dan prasarana yang harus tersedia untuk melancarkan kegiatan pendidikan di sekolah (Sopiatin, 2010: 73). Fasilitas adalah “segala sesuatu yang dapat mempermudah dan melancarkan pelaksanaan tata usaha” (Wahyuningrum, 2004: 4). Fasilitas pendidikan artinya segala sesuatu (alat dan barang) yang memfasilitasi (memberikan kemudahan) dalam menyelenggarakan kegiatan pendidikan. “Sarana pendidikan sebagai segala macam alat yang digunakan secara langsung dalam proses pendidikan sedangkan prasarana pendidikan adalah macam alat yang tidak secara langsung digunakan dalam proses pendidikan”.

Berdasarkan penjelasan diatas, fasilitas belajar adalah sarana dan prasarana yang memperlancar jalannya proses belajar mengajar siswa agar tujuan pendidikan dapat berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien.

b. Macam-macam Fasilitas Belajar di sekolah

Terdapat tiga macam fasilitas ditinjau dari fungsi atau peranannya terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar, yaitu alat pelajaran, alat peraga, dan media pendidikan (Arikunto, 2008: 247). Adapun penjelasan dari macam-macam fasilitas belajar di sekolah adalah sebagai berikut:

1) Alat Pelajaran

Alat pelajaran adalah semua benda yang dapat digunakan secara langsung oleh guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar. Buku tulis, gambar-gambar, alat tulis-menulis ataupun alat-alat praktek semuanya termasuk dalam lingkup pelajaran.

2) Alat Peraga

Alat peraga adalah semua alat pembantu pendidikan dan pengajaran, dapat berupa benda ataupun perbuatan dari yang paling konkrit sampai ke yang paling abstrak yang dapat mempermudah pemberian kepada siswa.

3) Media Pendidikan

Media pendidikan mempunyai peranan yang lain dari alat peraga. Media pendidikan adalah sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi pendidikan, tetapi dapat juga sebagai pengganti peran guru (Arikunto, 2008: 247).

Ruang lingkup fasilitas belajar sekolah meliputi lima hal: perencanaan pengadaan lahan, bangunan sekolah, perlengkapan sekolah, media pengajaran dan sarana perpustakaan (Sopiatin, 2010: 75-85). Adapun penjelasan dari pendapat Sopiatin adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan Pengadaan Lahan

Lahan adalah letak tanah tempat berdirinya bangunan atau gedung. Letak tanah untuk mendirikan sekolah mempunyai hubungan yang signifikan dengan dampak pendidikan.

2) Bangunan Sekolah

Bangunan sekolah adalah semua ruangan yang didirikan di atas lahan yang digunakan untuk kepentingan pendidikan. Bangunan sekolah meliputi ruang kelas, kantor, perpustakaan, ruang laboratorium, usaha kesehatan sekolah, kantin, gudang dan kamar mandi.

3) Perlengkapan Sekolah

Perlengkapan sekolah terbagi menjadi dua yaitu benda-benda habis pakai (kertas, kapur tulis, bahan untuk praktikum) dan benda-benda tahan lama (kursi, meja, alat peraga atau media).

4) Media Pengajaran

Media pengajaran merupakan alat bantu mengajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan guru dan bersifat sebagai pelengkap.

5) Sarana Perpustakaan

Perpustakaan adalah gedung ilmu yang dikelola oleh petugas perpustakaan dimana sistem dan aturan pemakaian ditujukan untuk memudahkan penemuan informasi yang diperlukan secara sistematis.

c. Fungsi Fasilitas Belajar

Fungsi atau manfaat fasilitas atau media belajar menurut (Sopiatin, 2010: 78) yaitu:

- 1) Fasilitas belajar (media pembelajaran) yang ada akan menjadikan pengajaran atau belajar lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Materi pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa.
- 3) Fasilitas belajar (media pembelajaran) memungkinkan dilaksanakannya metode belajar mengajar yang lebih bervariasi.

Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar (belajar akan lebih fokus kepada siswa).

Pemanfaatan sarana belajar memberikan beberapa manfaat yaitu, (Azhar Arsyad, 2006: 25-26).

- 1) Pemanfaatan sarana belajar dapat memperjelas pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Meningkatkan dan menggairahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya serta memungkinkan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan.
- 3) Memberikan persamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

d. Indikator Fasilitas Belajar

Terdapat empat buah indikator fasilitas belajar yaitu ruang atau tempat belajar, perabot belajar, alat bantu belajar, dan sumber belajar (Slameto, 2013: 63). Penjelasan dari masing-masing indikator adalah sebagai berikut:

1) Ruang atau tempat belajar

Sebuah syarat untuk dapat belajar dengan sebaik-baiknya ialah tersedia tempat belajar yang khusus. Setiap pelajar hendaknya mengusahakan agar dapat menggunakan tempat belajar yang khusus. Tempat belajar di rumah yang nyaman yaitu cukup luas untuk aktivitas belajar, warna tembok yang menarik, dilengkapi ventilasi udara dan dilengkapi dengan penerangan yang cukup.

2) Perabot belajar

Benda-benda seperti perlengkapan belajar adalah benda-benda yang membantu tercapainya suatu proses belajar, yaitu: meja belajar khusus, kursi belajar khusus, lampu belajar, rak buku, lemari/ rak buku dan rak sepatu.

3) Alat bantu belajar

Alat dan benda sebagai perlengkapan bantu belajar adalah alat tulis yang lengkap, jangka, busur derajat, dan alat hitung kalkulator dan laptop atau komputer. Semakin lengkap alat-alat tentunya

semakin dapat belajar dengan baik dan belajar tidak dapat dilakukan tanpa adanya alat- alat belajar secukupnya.

4) Sumber belajar

Sebagai sumber belajar bagi siswa yaitu buku pelajaran, akses internet, radio, majalah atau koran, dan televisi. Internet dapat diakses dengan handphone, laptop atau komputer. yang terkoneksi internet.

2. Kreativitas Siswa

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas menggambarkan sesuatu hal yang berbeda dari sesuatu yang lain (Susanto, 2016:99). Sesuatu yang baru tersebut tercipta karena adanya ide-ide kreatif seseorang atau kemampuan seseorang yang disengaja maupun tidak disengaja. Sesuatu tersebut dapat berupa gagasan atau karya nyata baik yang belum pernah ada sebelumnya maupun kolaborasi antara ide yang dimiliki dengan ide-ide yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas berasal dari kata kreatif yang berarti satu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari sebelumnya (Muliawan, 2016:1).

Istilah kreativitas berarti segala hal yang berhubungan dengan kemampuan atau kecakapan seseorang untuk menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru dari bentuk sebelumnya ada atau sudah diketahui. Kreativitas menggambarkan sesuatu hal yang berbeda dari sesuatu yang lain (Susanto, 2016:99). Sesuatu yang baru tersebut tercipta karena adanya ide-ide kreatif seseorang atau kemampuan seseorang yang disengaja maupun tidak disengaja. Sesuatu tersebut dapat berupa gagasan atau karya nyata baik yang belum pernah ada sebelumnya maupun kolaborasi antara ide yang dimiliki dengan ide-ide yang sudah ada sebelumnya.

Kreativitas merupakan suatu daya cipta yang memungkinkan adanya penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi, serta dalam bidang usaha manusia lainnya (Munandar, 2014: 6). Kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap orang, yang

dapat dikenali dan dapat dipupuk melalui pendidikan yang tepat. Kreativitas muncul dari hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana orang itu berada, dengan demikian lingkungan dapat menunjang dan menghambat upaya kreatif. Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan atau kecakapan yang mencerminkan keluwesan, keterampilan, kemahiran, kelancaran untuk mengembangkan suatu gagasan dan memiliki daya cipta untuk meningkatkan kualitas siswa. Siswa dengan segala daya dan akal budinya menghasilkan karya yang berbeda dari karya sebelumnya yang dapat membantu seseorang untuk memecahkan suatu masalah atau hambatan tugasnya yang berkaitan dengan pengembangannya diri.

b. Tujuan Kreativitas

- 1) Ada empat tujuan yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan kreativitas, yaitu: (Rachmawati, Yeni & Kurniati 2012).
 - a) Memberikan stimulasi mental baik dari segi kognitif maupun personal dan iklim psikologis.
 - b) Ciptakan lingkungan yang memfasilitasi akses anak terhadap apa yang mereka lihat, pegang, dengar dan mainkan untuk mengembangkan kreativitas.
 - c) Peran guru dalam pengembangan kreativitas artinya jika kita ingin anak menjadi kreatif maka diperlukan guru yang juga kreatif dan mampu merangsang anak secara tepat.
 - d) Peran orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak
- 2) Tujuan mengembangkan kreativitas yang dituangkan pada salah satu bukunya peningkatan kreativitas pada anak, ada alasan mengapa

keaktivitas penting untuk dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak (Munandar Utami, 2014:31).

- a) Mengenal cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik yang dikuasainya.
- b) Mengenalkan cara dalam menemukan alternatif pemecahan suatu masalah
- c) Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat toleransi yang sangat tinggi terhadap ketidakpastian
- d) Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukan dan sikap menghargai karya orang lain
- e) Membuat siswa kreatif

Kesimpulan dari tujuan kreativitas adalah agar peningkatan mutu kreativitas pada anak, kreativitas penting untuk dimunculkan, dan dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak supaya anak berpikir kreatif, inovatif dan memiliki hasrat keinginan tahu yang sangat besar tentang pengetahuan.

c. Indikator Kreativitas

- 1) Kreativitas merupakan salah satu indikator keberhasilan siswa dalam belajar memegang peranan penting dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran. Siswa yang memiliki kreativitas dalam pembelajaran akan diketahui dengan menunjukkan tingkat kreativitasnya dalam berbagai kegiatan (Usman dalam Juliana, e. h, 2022).
 - a) Memiliki dorongan (drive) yang tinggi
 - b) Memiliki keterlibatan yang tinggi
 - c) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
 - d) Penuh percaya diri atau percaya kepada diri sendiri
 - e) Memiliki kemandirian yang tinggi
 - f) Senang mencari pengalaman baru
 - g) Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit
 - h) Memiliki inisiatif

- i) Enerjik dan ulet dan memiliki ketekunan yang tinggi
 - j) Cenderung kritis terhadap orang lain
 - k) Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya
 - l) Selalu ingin tahu atau memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
 - m) Menyukai tugas-tugas yang majemuk atau hal-hal yang kompleks
 - n) Memiliki disiplin diri yang tinggi
 - o) Memiliki kemampuan berpikir divergen yang tinggi
 - p) Memiliki memori dan atensi yang baik
 - q) Memiliki wawasan yang luas
- 2) Dengan mengungkapkan indikator kreativitas sebagai berikut
(Torrance dalam Susanto, 2016:102)
- 1) Keterampilan berpikir meliputi,
 - a) Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain.
 - b) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
 - c) Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah.
 - d) Mempunyai pendapat sendiri.
 - e) Dapat bekerja sendiri.
 - 2) Kemampuan berimajinasi meliputi,
 - a) Mempunyai daya imajinasi yang kuat
 - b) Memiliki rasa humor tinggi.
 - 3) Kemampuan mengembangkan hal baru meliputi,
 - a) Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan
 - b) Senang mencoba hal-hal baru.
 - 4) Kemampuan mengajukan pertanyaan.
 - a) Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot.
 - b) Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu.

d. Jenis-jenis Kreativitas

1) Jenis-jenis kreativitas terbagi menjadi 4 kategori (Muliawan, 2016: 5-6).

a) Kreativitas motorik

Jenis kreativitas seseorang yang berhubungan erat dengan kemampuan mengkhayal yang dimiliki dan dituangkan dalam bentuk seni.

b) Kreativitas intelektual

Jenis kreativitas seseorang didominasi oleh kemampuan berpikir yang dimiliki. Mereka umumnya dari kalangan akademisi atau teknologi. Kreativitas intelektual tidak sepenuhnya mengandalkan kekuatan imajinasi abstrak, tetapi juga imajinasi rasional. Oleh sebab itu ide kreatif yang ada dapat diwujudkan dalam bentuk nyata.

c) Kreativitas gabungan

Jenis kreativitas yang tercipta sebagai bentuk kombinasi kemampuan berpikir rasional, imajinatif dan bergerak yang dimiliki.

2) Kreativitas perlu ditanamkan kepada anak sejak dini karena dengan adanya kreativitas siswa menjadi lebih berkualitas dalam menemukan ide-ide baru. Jenis-jenis siswa kreatif sebagai berikut: (Torrance dalam Susanto, 2016:102).

a) Kemampuan berpikir kreatif, ditandai dengan adanya beberapa keterampilan tertentu, seperti keterampilan berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, keterampilan merinci dan keterampilan menilai. Makin kreatif seseorang, maka jenis-jenis ini makin melekat pada dirinya.

b) Memiliki berbagai perasaan tertentu, seperti rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil resiko, sifat menghargai, percaya diri,

keterbukaan terhadap pengalaman baru, dan menonjol dalam salah satu bidang seni.

e. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

1) Kreativitas seseorang dalam prosesnya juga dipengaruhi oleh beberapa faktor (Elizabeth Hurlock dalam Alfin Prasetyo, 2014:32). faktor yang mempengaruhi kreativitas yaitu:

a) Waktu

Seorang anak sebaiknya jangan terlalu banyak diatur, sehingga waktu bebas mereka menjadi terbatas.

b) Kesempatan menyendiri

Anak memerlukan kesempatan untuk menyendiri guna mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya.

c) Dorongan

Anak harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan/kritikan dari orang dewasa.

d) Sarana

Sarana harus disediakan guna merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari kreativitas.

e) Lingkungan yang merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas.

f) Hubungan orang tua dan anak yang tidak posesif

Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau posesif terhadap anak mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri yang merupakan dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.

g) Cara mendidik anak

Mendidik anak demokratis akan menyebabkan anak menjadi anak menjadi kreatif daripada cara mendidik anak secara otoriter.

h) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh anak semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

2) Faktor yang mempengaruhi kreativitas yaitu (Musbikin dalam, Setiawan dkk, 2017:163).

a) Jadwal yang terlalu ketat ketika penjadwal kegiatan siswa terlalu padat, akan menghilangkan salah satu unsur dalam pengembangan kreativitas.

b) Terlalu menekan kebersamaan keluarga, siswa membutuhkan waktu untuk mengembangkan kreativitas, sehingga diberikan waktu tertentu untuk sendiri.

c) Tidak boleh berkhayal, berkhayal bagi siswa bukan kegiatan percuma tetapi dapat dijadikan bagian untuk mengembangkan kreativitas dengan melakukan imajinasi. Orang tua berperan untuk mengarahkan dan mendampingi pendalam imajinasi siswa.

d) Orang tua konservatif, orang tua yang konservatif biasanya tidak berani menyimpang dari pola solusi lama. Orang tua model ini biasanya cepat khawatir dengan proses kreativitas siswa yang umumnya berada diluar garis kebiasaan.

e) Terlalu protektif, perlindungan yang berlebihan bagi siswa akan menghilangkan kesempatan untuk bereksplorasi dalam cara baru atau cara berbeda.

f) Disiplin otoriter, hal ini mengarah pada ketidak bolehnya siswa menyimpang dari perilaku yang disetujui orang tua, mengakibatkan siswa menjadi tidak kreatif.

g) Penyediaan alat bermain yang terlalu terstruktur, alat permainan yang sangat terstruktur menghilangkan kesempatan siswa melakukan bermain secara kreatif.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal terpenting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mempelajari berbagai materi pelajaran (Susanto, 2016:5). Hasil belajar tersebut diperoleh siswa setelah mengerjakan berbagai tes mengenai sejumlah mata pelajaran di sekolah, hasil belajar tersebut dinyatakan dalam bentuk nilai yang dapat dijadikan sebagai alat ukur tingkat keberhasilan siswa dalam belajar. Melalui proses belajar siswa akan mendapatkan hasil belajar (Sudjana, 2016:3). Hasil belajar siswa yang dimaksud adalah adanya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Setelah mengalami kegiatan belajar, siswa mengalami perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut diperoleh dari hasil belajar (Rifa'I dan Anni, 2015:67). Hasil interaksi yang terjadi pada saat proses belajar mengajar merupakan hasil belajar (Dimiyati & Mudjiono, 2013:3). Hasil belajar adalah tingkat tertinggi dari suatu proses yang telah dilakukan siswa dalam belajar (Anitah, 2011:219)

Berdasarkan pengertian para ahli tentang hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan perubahan tingkah laku seseorang setelah mengalami kegiatan belajar.

b. Tujuan Hasil Belajar

Tujuan penilaian hasil belajar peserta didik adalah: (Kunandar, 2013:70)

- 1) Melacak kemajuan peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka perkembangan hasil belajar peserta didik dapat diidentifikasi yakni menurun atau meningkat.
- 2) Mengecek keterampilan kompetensi peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat diketahui apakah peserta didik telah menguasai kompetensi tersebut ataukah belum menguasai. Selanjutnya dicari tindakan tertentu bagi yang belum menguasai kompetensi tersebut

- 3) Mendeteksi kompetensi yang belum dikuasai oleh peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat diketahui kompetensi mana yang belum dikuasai dan kompetensi mana yang telah dikuasai.
- 4) Menjadi umpan balik untuk perbaikan peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat dijadikan bahan acuan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang masih dibawah standar (KKM).

c. Manfaat Penilaian Hasil Belajar

- 1) Manfaat penilaian hasil belajar memiliki peran penting dalam menentukan kualitas pendidikan, upaya merencanakan dan melaksanakan penilaian hendaknya memperhatikan prinsip penilaian. Prinsip penilaian antara lain (Sudjana, 2016: 8-9).
- 1) Dalam menilai hasil belajar hendaknya dirancang sedemikian rupa sehingga jelas abilitas yang harus dinilai, materi penilaian, alat penilaian, dan interpretasi hasil penelitian. Sebagai patokan atau rambu-rambu dalam merancang penilaian hasil belajar adalah kurikulum yang berlaku dan buku pelajaran yang digunakannya. Dalam kurikulum hendaknya dipelajari tujuan-tujuan kurikuler dan tujuan instruksionalnya, pokok bahasan yang diberikan, ruang lingkup dan urutan penyajian, serta pedoman bagaimana pelaksanaannya.
- 2) Penilaian hasil belajar hendaknya menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar. Artinya, penilaian senantiasa dilaksanakan pada setiap saat proses belajar-mengajar sehingga pelaksanaannya berkesinambungan. Tiada proses belajar-mengajar tanpa penilaian hendaknya dijadikan semboyan bagi setiap guru. Prinsip ini mengisyaratkan pentingnya penilaian formatif sehingga dapat bermanfaat baik bagi siswa maupun bagi guru.
- 3) Agar diperoleh hasil belajar yang objektif dalam pengertian menggambarkan prestasi dan kemampuan siswa sebagaimana adanya, penilaian harus menggunakan berbagai alat penilaian dan sifatnya

komprehensif. Dengan sifat komprehensif dimaksudkan dari segi atau abilitas yang nilainya tidak hanya aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotoris. Demikian pula dalam menilai aspek kognitif sebaiknya mencakup semua aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi secara seimbang.

- 4) Penilaian hasil belajar hendaknya diikuti dengan tindak lanjutnya. Data hasil penilaian sangat bermanfaat bagi guru maupun siswa. Oleh karena itu, perlu dicatat secara teratur dalam catatan khusus mengenai kemajuan siswa. Demikian juga data hasil penilaian harus dapat ditafsirkan sehingga guru dapat memahami para siswanya terutama prestasi dan kemampuan yang dimilikinya. Bahkan jika mungkin dapat meramalkan prestasi siswa pada masa mendatang. Hasil penilaian juga hendaknya dijadikan bahan untuk menyempurnakan program pengajaran, memperbaiki kelemahan-kelemahan pengajaran dan memberikan bimbingan belajar kepada siswa yang memerlukannya.
- 2) Manfaat tujuan penilaian hasil belajar adalah sebagai berikut: (Sudjana dalam Fitriyaningsih Zurika, 2017: 37-38).
 - a) Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya. Dengan pendeskripsian kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lainnya.
 - b) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni sejauh mana keefektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan. Keberhasilan pendidikan dan pengajaran penting artinya mengingat peranannya sebagai upaya memanusiaikan atau membudayakan manusia, dalam hal ini para siswa agar menjadi yang berkualitas dalam aspek intelektual, sosial, emosional, moral, dan keterampilan.

- c) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya. Kegagalan para siswa dalam hasil belajar yang hendaknya tidak dipandang sebagai kekurangan pada diri siswa semata-mata, tetapi juga bisa disebabkan oleh program pengajaran yang diberikan kepadanya atau oleh kesalahan strategi dalam melaksanakan program tersebut.

d. Fungsi Penilaian Hasil Belajar

- 1) Fungsi penilaian hasil belajar yang dilakukan guru adalah sebagai berikut (Kunandar, 2013:68).
 - a) Menggambarkan seberapa dalam seorang peserta didik telah menguasai suatu kompetensi tertentu.
 - b) Mengevaluasi hasil belajar siswa dalam rangka membantu siswa memahami dirinya, membuat keputusan tentang langkah berikutnya, baik untuk pemilihan program, pengembangan kepribadian maupun untuk penjurusan.
 - c) Menemukan kesulitan belajar dan kemungkinan prestasi yang bisa dikembangkan siswa serta sebagai alat diagnosis yang membantu guru menentukan apakah siswa perlu mengikuti remedial atau pengayaan.
 - d) Menemukan kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran yang sedang berlangsung guna perbaikan proses pembelajaran berikutnya.
 - e) Kontrol bagi guru dan sekolah tentang kemajuan peserta didik.
- 2) Fungsi Penilaian Hasil Belajar yaitu sebagai berikut (Hamalik dalam Ernawati, I, 2016: 30-31).
 - a) Untuk diagnostik dan pengembangan hasil evaluasi menggambarkan kemajuan, kegagalan, kesulitan siswa serta faktor penyebabnya dapat diketahui dari hasil belajar atau hasil dari evaluasi tersebut. Berdasarkan data yang selanjutnya dapat didiagnosis jenis kesulitan apa yang dirasakan siswa, dan

selanjutnya dapat dicari alternatif untuk mengatasi kesulitan tersebut melalui proses bimbingan dan pengajaran remedial.

- b) Untuk seleksi, hasil seleksi dapat digunakan dalam rangka menyeleksi calon siswa dalam rangka penerimaan siswa dari dan atau melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Siswa lulus seleksi berarti sudah memenuhi persyaratan pengetahuan dan keterampilan yang telah ditetapkan, sehingga yang bersangkutan dapat diterima pada suatu jenjang pendidikan tertentu.
- c) Untuk kenaikan kelas, hasil evaluasi digunakan untuk menetapkan siswa mana yang memenuhi ranking dan ukuran yang ditetapkan dalam rangka kenaikan kelas. Sebaiknya siswa yang tidak memenuhi ranking tersebut dinyatakan tidak naik kelas atau gagal, dan harus mengulangi program studi yang sama sebelumnya.

e. Jenis-jenis Hasil Belajar

Hasil belajar dibagi atas tiga ranah hasil, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor (Bloom dalam Parwati, 2018: 24). Pembagian ini dikenal dengan istilah Taksonomi Bloom.

Ranah Kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, ranah afektif berhubungan dengan kemampuan perasaan, sikap dan kepribadian, sedangkan ranah psikomotorik berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam menunjukkan keterampilan motorik yang dikendalikan oleh kematangan psikologis.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir seseorang. Pada tahun 2001, Taksonomi Bloom ranah kognitif ini disempurnakan oleh Krathwohl. Penjelasan masing-masing tingkatan kognitif pada Taksonomi Bloom Revisi adalah sebagai berikut:

- a) Mengingat (*Remembering*), mengingat merupakan usaha menarik kembali informasi yang telah tersimpan dalam memori dalam jangka waktu yang lama.

- b) Memahami/mengerti (*Understand*), memahami/mengerti dapat dikatakan sebagai seorang siswa mampu membuat sebuah pengertian baru berdasarkan informasi yang telah didapatkan sebelumnya.
- c) Menerapkan (*Applying*), menerapkan dapat menunjukkan seorang Siswa mampu menggunakan suatu metode yang sudah ada untuk melaksanakan suatu percobaan atau menyelesaikan permasalahan.
- d) Menganalisis (*Analyzing*), menganalisis merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan yang nantinya diharapkan siswanya mampu berpikir secara kritis.
- e) Mengevaluasi (*Evaluating*), mengevaluasi memberikan penilaian merupakan proses berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Biasanya, kriteria yang digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi dan konsistensi.
- f) Menciptakan (*Creating*), menciptakan disini mengarahkan siswa untuk dapat melaksanakan dan menghasilkan karya yang dapat dibuat oleh semua siswa.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berhubungan dengan minat, perhatian, sikap, emosi, penghargaan, proses, internalisasi dan pembentukan karakteristik diri. Terbagi menjadi lima jenjang ranah afektif sebagai berikut (Masia dalam Parwati, 2018: 32).

- a) Penerimaan (*Receiving*), pada jenjang ini ada kesediaan yang bersangkutan untuk menerima komunikasi yang ada di sekelilingnya.
- b) Penanggapan (*Responding*), penanggapan adalah jenjang yang menerima stimulus dan juga memberikan reaksi atau jawaban terhadap stimulus tersebut.

- c) Penghargaan (*Valuing*), dalam jenjang penghargaan ini sudah sampai pada rasa keterikatan, atau memiliki terhadap suatu stimulus.
- d) Pengorganisasian (*Organization*), pengorganisasian terjadi apabila seseorang berada dalam situasi di mana terdapat lebih dari satu nilai atau sikap.
- e) Penjati dirian (*Characterization*), dalam jenjang ini nilai sikap sudah menjadi milik seseorang. Nilai dan sikap tadi sudah mengatur cara bertindak dan cara berpikir.

3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor berhubungan dengan kemampuan gerak atau manipulasi yang dikendalikan oleh kematangan psikologis. Jadi kemampuan tersebut adalah kemampuan yang dapat dipelajari. Ada tujuh jenjang psikomotor yang bersifat hierarki tingkatan ranah psikomotor tersebut yaitu (Simpson dalam Parwati dkk, 2018: 34).

- a) Persepsi (*Perception*), adalah penggunaan alat indra untuk menjadi pegangan dalam membantu gerakan.
- b) Kesiapan (*Set*), adalah kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk melakukan gerakan.
- c) Respons Terpimpin (*Guided Response*), adalah tahap awal dalam mempelajari keterampilan yang kompleks, termasuk di dalamnya imitasi dan gerakan coba-coba.
- d) Mekanisme (*Mechanism*), adalah membiasakan gerakan-gerakan yang telah dipelajari sehingga tampil dengan meyakinkan dan cakap.
- e) Respons Tampak yang Kompleks (*Complex Overt Response*), adalah gerakan motoris yang terampil yang di dalamnya terdiri dari pola-pola gerakan yang kompleks.
- f) Penyesuaian (*Adaptation*), adalah keterampilan yang sudah berkembang sehingga dapat disesuaikan dalam berbagai situasi.

g) Penciptaan (*Origination*), adalah membuat pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi, kondisi atau permasalahan tertentu.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah apa yang diperoleh setelah melakukan belajar. Hasil belajar ruang lingkupnya luas bisa dilihat dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Ada banyak faktor yang mempengaruhi ketercapaian hasil belajar seorang individu, baik dari segi internal maupun eksternal. Penyeimbangan keduanya akan membawa pada keoptimalan hasil belajar yang baik bagi siswa.

Hasil belajar yang telah ditempuh oleh siswa dapat dilihat dalam bentuk penilaian yang berupa angka. Penilaian tersebut dilakukan oleh guru sebagai gambaran dari hasil proses pembelajaran yang telah dilalui apakah memberikan dampak besar atau tidak terhadap pemahaman siswa.

f. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal kedua faktor tersebut saling mempengaruhi proses belajar individu, sehingga menentukan kualitas hasil belajar. Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar dapat meliputi motivasi, sikap, minat, perhatian, dan kemandirian belajar peserta didik, sedangkan faktor eksternal berhubungan dengan keluarga, guru, teman sepermainan, lingkungan (Slameto dalam Safitri, 2021: 115). Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar beserta dengan kaitannya dengan hasil belajar itu sendiri sebagai berikut (Parwati dkk, 2018: 36).

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi faktor fisiologis, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

a) Faktor Fisiologis

Faktor-faktor fisiologis berkaitan dengan kondisi fisik seorang individu. Kategori faktor fisiologis, yaitu pertama, keadaan jasmani dan fungsi jasmani itu sendiri.

b) Faktor Psikologis

Faktor-faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, bakat dan rasa percaya diri.

c) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan, dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan rohani (psikis).

2) Faktor Eksternal

Selain karakteristik siswa atau faktor-faktor eksogen, faktor-faktor eksternal juga dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi belajar dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu (Syah dalam Parwati dkk, 2018: 42).

a) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, dan keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar di sekolah mencakup sebagai metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

c) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa, terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Pengaruh tersebut di antaranya yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

4. Mata Pelajaran Teknologi Informasi

a. Tujuan Mata Pelajaran Teknologi Informasi

Tujuan mempelajari teknologi informasi, antara lain (Munir dalam Fauziah, R, 2019: 14-15).

1) Pada aspek kognitif

Dapat mengetahui, mengenal, atau memahami teknologi informasi serta meningkatkan pengetahuan dan minat dalam kemampuan berpikir ilmiah sekaligus persiapan untuk pendidikan, pekerjaan dan peran di masyarakat pada masa yang akan datang.

2) Pada aspek afektif

Aspek afektif dapat bersikap aktif, kreatif, apresiatif, dan mandiri dalam menggunakan teknologi informasi.

3) Pada aspek psikomotorik

Aspek Psikomotorik dapat terampil dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk proses pembelajaran dan kehidupan sehari-hari, membentuk kemampuan dan minat pembelajaran terhadap teknologi serta perangkat keras dan perangkat lunak terdapat alat bantu telekomunikasi untuk memproses dan memindahkan data dari satu perangkat ke perangkat lainnya.

Selain itu, tujuan mempelajari Teknologi Informasi adalah (Rusman dalam Fauziah, R, 2019: 15) adalah:

- 1) Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan teknologi informasi.
- 2) Memotivasi kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi pada perkembangan TI, sehingga siswa bisa melaksanakan dan menjalani aktivitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.

- 3) Mengembangkan kompetensi siswa dalam menggunakan TI untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Mengembangkan kemampuan belajar berbasis TI, sehingga pembelajaran lebih optimal, menarik, dan mendorong siswa terampil dalam belajar teknologi informasi, terampil dan terbiasa bekerja sama.
- 5) Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam penggunaan TI untuk pembelajaran, informasi, bekerja, dan pemecahan masalah sehari-hari.

b. Capaian Mata Pelajaran Teknologi Informasi

- 1) Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 33 Tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran).
 - a) Peserta didik mampu menerapkan berpikir komputasional dalam menyelesaikan persoalan sehari-hari terkait objek konkret, menerapkan praktik baik penggunaan perangkat TI yang sudah disiapkan untuk berkomunikasi, belajar, menggambar, dan berkarya kreatif, mengenali adanya sinyal komunikasi di sekitarnya, serta menjalankan instruksi sederhana untuk mencapai tujuan tertentu dan menjelaskan peristiwa yang dialami dengan urutan yang sistematis.
 - b) Peserta didik mampu memahami mata pelajaran teknologi informasi terampil dalam mengakses, mengelola, menginterpretasi serta mampu menjalankan sebuah perangkat komputer.
 - c) Peserta didik mampu mengembangkan ilmu pengetahuan mendasar tentang mata pelajaran teknologi informasi dan terampil dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan komputer dan pemrogramannya.
 - d) Peserta didik mampu mengidentifikasi perangkat TI di antara perangkat lainnya dan kehadiran komputer atau komponennya dalam perangkat sehari-hari, menggunakan perangkat TI yang sudah dikonfigurasi sesuai konteks dan usianya untuk

berkomunikasi, belajar, menggambar, dan berkarya kreatif serta menerapkan praktik baik yang memperhatikan aspek kesehatan, kenyamanan, keamanan, dan keselamatan.

- e) Peserta didik mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi sesuai dengan bidang keahlian teknologi informasi dan komputer.

c. Karakteristik Mata Pelajaran Teknologi Informasi

1) Karakteristik tiap mata pelajaran dan diuraikan sesuai dengan standar isi dan standar kelulusan pendidikan dasar 9 tahun. Adapun karakteristik Teknologi Informasi adalah sebagai berikut (Diknas dalam Hidayah N, 2016: 50-51).

- a) Teknologi Informasi merupakan keterampilan menggunakan komputer meliputi perangkat keras dan perangkat lunak. Namun demikian Teknologi Informasi tidak sekedar terampil, tetapi lebih memerlukan kemampuan intelektual.
- b) Materi Teknologi Informasi berupa tema-tema esensial, aktual serta global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kini, sehingga mata pelajaran Teknologi Informasi merupakan pelajaran yang dapat mewarnai perkembangan perilaku dalam kehidupan.
- c) Tema-tema esensial dalam Teknologi Informasi merupakan perpaduan dari cabang-cabang Ilmu Komputer, Matematik, Teknik Elektro, Teknik Elektronika, Telekomunikasi, Sibernetika dan Informatika itu sendiri. Tema-tema esensial tersebut berkaitan dengan kebutuhan pokok akan informasi sebagai ciri abad 21 seperti pengolah kata, spreadsheet, presentasi, basis data, internet dan e-mail. Tema-tema esensial tersebut terkait dengan aspek kehidupan sehari-hari.
- d) Materi Teknologi Informasi dikembangkan dengan pendekatan interdisipliner dan multidimensional. Dikatakan interdisipliner

karena melibatkan berbagai disiplin ilmu, dan dikatakan multidimensional karena mencakup berbagai aspek kehidupan masyarakat.

- e) Mata pelajaran Teknologi Informasi mengintegrasikan kemampuan berpikir komputasional, keterampilan menerapkan pengetahuan TI, serta pemanfaatan teknologi (khususnya TI) secara tepat dan bijak sebagai objek kajian dan alat bantu untuk menghasilkan solusi efisien dan optimal dari persoalan yang dihadapi masyarakat dengan menerapkan rekayasa dan prinsip keilmuan Teknologi Informasi.

d. Kelebihan dan Kekurangan Mata Pelajaran Teknologi Informasi

1) Kelebihan Mata Pelajaran Teknologi Informasi

Kelebihan dan Kekurangan belajar berbasis TI bagi peserta didik yaitu (Widianto. E, 2021).

- a) TI sangat membantu dalam proses pembelajaran dimana segala informasi pendidikan dapat diakses dengan cara lebih mudah dan cepat
- b) Metode belajar efektif dengan adanya TI dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam melakukan sesuatu. Dalam hal ini, pendidikan mendapatkan banyak kelebihan atau keuntungan dari TI, salah satunya membangun merupakan cara yang lebih efektif buat belajar. Para pelajar memiliki platform yang lebih baik buat mempelajari dan memahami berbagai materi dengan bantuan TI, pada akhirnya mereka bisa belajar lebih cepat dari pada metode sebelumnya.
- c) Pelajaran TI mampu mendorong kreativitas siswa dalam belajar dan mengerjakan tugas, misalnya dengan mengetahui perangkat/fitur komputer dan cara penggunaannya, siswa bisa mengerjakan tugas presentasi dengan baik dan lebih kreatif.
- d) Melalui pelajaran TI siswa jadi memiliki bekal etika dalam menggunakan internet dan memanfaatkannya dengan baik,

sehingga mereka bisa mendapatkan informasi yang bermanfaat dan membangun jaringan lebih luas bahkan hingga seluruh dunia. Saat ini juga ada banyak program komputer yang ditujukan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari ilmu TI atau bahasa asing.

- e) Dengan adanya kemajuan mata pelajaran teknologi informasi, guru dapat mengenalkan pada siswa metode belajar terbaru. Memanfaatkan teknologi informasi terbaru akan membantu guru dalam pembelajaran. Hal ini sangat direkomendasikan pada guru, agar dalam pembelajaran siswa tidak mengalami kebosanan. Adanya TI baru akan membuat siswa mengenal beberapa metode belajar baru yang lebih mudah dan mampu menjadi salah satu cara agar tidak bosan dalam belajar. Terlebih saat ini juga sudah marak pembelajaran dan ujian menggunakan komputer dan internet. Itu adalah salah satu penerapan pembelajaran TI yang sudah menggunakan teknologi baru, memanfaatkan kemajuan teknologi masa kini yang mampu mencetak generasi yang handal. Handal dan mampu bersaing di kancan dunia, hal ini akan membuat siswa mampu mengenali lebih dalam bagaimana teknologi itu ada dan terbentuk. Hal ini akan membuat siswa menjadi kreatif dan mulai berpikir kritis. Hal yang sangat bermanfaat untuk masa depan siswa dimasa mendatang.

2) Kekurangan Mata Pelajaran Teknologi Informasi

Kelebihan dan Kekurangan belajar berbasis TI bagi peserta didik yaitu (Widianto. E, 2021).

- a) Dengan mata pelajaran TI yang menawarkan kemudahan dalam proses pembelajaran, membuat siswa menjadi malas.
- b) Interaksi secara langsung antara pengajar dan siswa akan berkurang.
- c) Proses pembelajaran akan cenderung mengarah kepada pelatihan bukan mengarah pada pendidikan.

- d) Akan mengabaikan aspek akademik atau sosial dan sebaliknya dapat mendorong aspek komersial.
- e) Kemudahan akses ke segala jenis keterangan yang dibawa teknologi informasi ke sistem pendidikan memiliki risiko buat membangun pola pikir malas dalam pelajar. Contoh yg gampang merupakan waktu para pelajar perlu meneliti topik tertentu, mereka melakukan seluruh pengumpulan data menggunakan teknologi informasi, dalam hal ini, itu merupakan internet. Mereka tidak pulang keluar dari kelas mereka dan sedang sibuk dengan gadget mereka. Sementara subjek konkret penelitian mereka terletak di luar sana, di dunia nyata.

5. Penelitian Relevan

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Sasa Yakuasa (2018), dalam skripsi dengan judul Pengaruh Fasilitas dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKNI) di SMK Se Kecamatan Pontianak Tenggara. Hasil dari penelitian ini menunjukkan, (1) Variabel fasilitas berada pada kategori rendah, variabel kreativitas berada pada kategori rendah dan pada variabel hasil belajar berada pada kategori rendah (2) Terdapat pengaruh fasilitas terhadap hasil belajar siswa sebesar 4,7% (3) Terdapat pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar siswa sebesar 7,6% (4) Terdapat pengaruh fasilitas dan kreativitas secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa sebesar 8,4%.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Pypiet Noor Hasanah (2017), dalam skripsi dengan judul Pengaruh Motivasi Belajar Fasilitas Belajar dan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi (Akuntansi) Siswa Kelas XII IPS di SMA Negeri 1 Wonosari Tahun Ajaran 2016/2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh positif Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Ekonomi (Akuntansi) dengan $r_{xy}=0,441$, $r^2_{xy}=0,195$, $t_{hitung}=4,638$ lebih besar dari $t_{tabel}=1,986$ pada taraf signifikansi 5%, (2) Terdapat pengaruh positif Fasilitas Belajar

terhadap Prestasi Belajar Ekonomi (Akuntansi) dengan $r_{x2y}=0,328$, $r_{2x2y}=0,107$, $t_{hitung}=3,273$ lebih besar dari $t_{tabel}=1,986$ pada taraf signifikansi 5%, (3) Terdapat pengaruh positif Teman Sebaya terhadap Prestasi Belajar Ekonomi (Akuntansi) dengan $r_{x3y}=0,348$, $r_{2x3y}=0,121$, $t_{hitung}=3,507$ lebih besar dari $t_{tabel}=1,986$ pada taraf signifikansi 5%, (4) Terdapat pengaruh positif Motivasi Belajar, Fasilitas Belajar, dan Teman Sebaya secara bersama-sama terhadap Prestasi Belajar Ekonomi (Akuntansi) siswa kelas XII IPS di SMA Negeri 1 Wonosari tahun ajaran 2016/2017 dengan $R_Y(1,2,3)=0,514$, $R^2_Y(1,2,3)=0,264$, $F_{Hitung}=10,386$ lebih besar dari $F_{tabel}=2,709$ pada taraf signifikansi 5%. Sumbangan relatif Motivasi Belajar sebesar 43,35%, Fasilitas Belajar sebesar 30,26%, dan Teman Sebaya sebesar 26,39%. Sumbangan efektif Motivasi Belajar, Fasilitas Belajar, dan Teman Sebaya secara bersama sama terhadap Prestasi Belajar Ekonomi (Akuntansi) adalah sebesar 26,4%.

- c. Penelitian yang dilakukan Abd Rahman (2018) dalam skripsi dengan judul Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Aktivitas Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Angkatan 2014 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Gorontalo. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan menggunakan analisis secara statistik uji regresi linear sederhana. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh fasilitas belajar terhadap aktivitas belajar mahasiswa program studi pendidikan ekonomi fakultas ekonomi universitas negeri gorontalo. Hal ini dilihat dari hasil persamaan regresi linear sederhana dimana $\hat{Y} = 22,861 + 0,68X$, persamaan tersebut mengandung makna bahwa apabila terjadi perubahan sebesar satu unit pada variabel fasilitas belajar maka akan diikuti oleh kenaikan perubahan rata-rata sebesar 0,68 pada variabel aktivitas belajar. Selanjutnya, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 37% persen varians aktivitas belajar dapat dijelaskan oleh fasilitas belajar, sedangkan 63% persen ditentukan oleh faktor lain yang

tidak diteliti.

- d. Penelitian yang dilakukan Nasaban, Y. (2018) Permasalahan yang dibahas pada penelitian ini adalah rendahnya prestasi belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 5 Medan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1). Pengaruh fasilitas belajar terhadap prestasi belajar ekonomi, 2). Pengaruh kreativitas belajar siswa terhadap prestasi belajar ekonomi siswa, 3). Pengaruh fasilitas belajar dan kreativitas belajar siswa terhadap prestasi belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 5 Medan tahun ajaran 2017/2018. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 5 Medan yang berjumlah 125 siswa. Sampel yang diambil sebanyak 63 secara random sampling (acak) dan teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi dan dokumentasi. Validitas angket di uji dengan rumus Product Moment sedangkan reliabilitas angket diuji dengan menggunakan rumus Alpha. Dari hasil penelitian diperoleh persamaan regresi linear berganda $Y = 10,626 + 0,471 X_1 + 0,374 X_2 + e$. Berdasarkan uji hipotesis secara parsial diperoleh hasil fasilitas belajar berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap prestasi belajar dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,373 > 1,670$. Kreativitas belajar memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap prestasi belajar ekonomi siswa dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,461 > 1,670$. Uji hipotesis secara simultan diperoleh hasil fasilitas belajar dan kreativitas belajar siswa berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap prestasi belajar dengan nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$ atau $84,206 > 3,15$. Berdasarkan uji koefisien determinasi diperoleh nilai R^2 sebesar 0,737 yang artinya fasilitas belajar dan kreativitas belajar memberikan kontribusi terhadap prestasi belajar ekonomi sebesar 73,7% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Kesimpulan penelitian ini adalah ada pengaruh fasilitas belajar dan kreativitas belajar siswa secara positif dan signifikan terhadap prestasi belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 5 Medan T.A 2017/2018.

e. Penelitian yang dilakukan Zamhuri, A. (2017). Ini dilatarbelakangi oleh kesenjangan hasil belajar siswa SMA se-Kecamatan XIII Koto Kampar dalam belajar, dimana mempunyai fasilitas belajar yang lengkap namun prestasi yang diperoleh sangat rendah. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh kreativitas siswa dan fasilitas belajar terhadap prestasi belajar PAI di SMAN se Kec. XIII Koto Kampar. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Adapun teknik pengumpulan data adalah dengan menggunakan kuesioner/angket dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA se kecamatan XIII Koto Kampar yang mempunyai muatan kurikulum PAI. Jumlah populasi 533 siswa dan sampel penelitian berjumlah 228 siswa penentuan jumlah sampel menggunakan rumus Slovin dengan teknik penarikan sampel adalah purposive sampling. Data dikumpulkan, diolah dan dianalisis dengan menggunakan SPSS versi 18. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang positif antara kreativitas belajar siswa sebesar 60,4%, sedangkan fasilitas belajar sebesar 60,9% dengan prestasi belajar Pembelajaran PAI di SMAN se Kec. XIII Koto Kampar Kab. Kampar dan pengaruh antara kreativitas dan fasilitas belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN se Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar dengan nilai sebesar 61,2%. Sehingga penelitian ini tergolong memberikan pengaruh yang tinggi.

B. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu pernyataan yang penting kedudukannya dalam penelitian. Oleh karena itu penelitian dituntut kemampuannya untuk dapat merumuskan hipotesis ini dengan jelas. Hipotesis adalah asumsi, perkiraan, atau dugaan sementara mengenai suatu permasalahan yang harus dibuktikan kebenarannya dengan menggunakan data dan fakta atau informasi yang diperoleh dari hasil penelitian yang valid dan reliabel (Mahmud, 2011:

133). Hipotesis penelitian mempunyai fungsi memberikan jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau *research questions* (Sukardi, 2014: 42).

Hipotesis adalah jawaban sementara yang masih dangkal, yang harus diuji kebenarannya melalui pemecahan masalah. Berdasarkan masalah umum dan sub-sub masalah penelitian, adapun hipotesis penelitian ini yang sesuai dengan sub masalah ke 1, 2, 3, dan 4 sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar siswa di SMA Hidayatul Muhsinin Kubu Raya mata pelajaran Teknologi Informasi?

a. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh fasilitas terhadap hasil belajar siswa di SMA Hidayatul Muhsinin Kubu Raya pada mata pelajaran Teknologi Informasi.

b. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh fasilitas terhadap hasil belajar siswa di SMA Hidayatul Muhsinin Kubu Raya pada mata pelajaran Teknologi Informasi.

2. Apakah terdapat pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar siswa di SMA Hidayatul Muhsinin Kubu Raya pada mata pelajaran teknologi informasi?

a. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar siswa di SMA Hidayatul Muhsinin Kubu Raya pada mata pelajaran Teknologi Informasi.

b. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar siswa di SMA Hidayatul Muhsinin Kubu Raya pada mata pelajaran Teknologi Informasi.

3. Apakah terdapat pengaruh fasilitas belajar dan kreativitas secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa di SMA Hidayatul Muhsinin Kubu Raya mata pelajaran Teknologi Informasi?

a. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh fasilitas dan kreativitas secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa di SMA Hidayatul Muhsinin Kubu Raya pada mata pelajaran Teknologi Informasi.

b. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh fasilitas dan kreativitas secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa di SMA Hidayatul Muhsinin Kubu Raya pada mata pelajaran Teknologi Informasi.