

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang pokok dalam kehidupan manusia. Di Indonesia telah banyak didirikan lembaga-lembaga pendidikan baik lembaga pendidikan formal maupun non formal. Salah satu lembaga pendidikan formal yang ada di Indonesia adalah sekolah. Proses pembelajaran yang terjadi di sekolah selalu diikuti dengan pengukuran dan penilaian untuk mengetahui prestasi belajar siswa. Dengan mengetahui prestasi belajar dapat diketahui kedudukan siswa yang pandai, sedang atau lambat. Tinggi dan rendahnya prestasi belajar yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, baik yang berasal dari dirinya (*internal*) maupun dari luar dirinya (*eksternal*).

Keberhasilan peserta didik dalam proses pendidikan dipengaruhi oleh bermacam faktor. Faktor dari dalam diri peserta didik antara lain kecerdasan, bakat, minat, motivasi, disiplin diri, kepribadian, kemandirian dan kepercayaan diri. Sedangkan dari luar diri peserta didik antara lain lingkungan sekolah, keluarga, fasilitas belajar, laboratorium, perpustakaan, lingkungan masyarakat dan lain sebagainya. Faktor yang berasal dari dalam maupun luar siswa menentukan keberhasilan dalam meraih hasil belajar adalah minat siswa dan fasilitas belajar yang memadai. Sarana pendidikan adalah seluruh perangkat alat, bahan, dan perabot yang secara langsung digunakan dalam proses pendidikan. Salah satu penunjang dari sarana dan prasarana adalah dalam kelengkapan fasilitas komputer, karena kelengkapan fasilitas komputer juga menunjang semangat dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran di ruangan laboratorium komputer sekolah agar mendapat hasil belajar yang lebih baik.

Tersedianya fasilitas laboratorium komputer yang lengkap disertai manfaat yang maksimal oleh siswa akan membantu mengembangkan pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, apabila fasilitas laboratorium komputer yang telah tersedia tidak dimanfaatkan secara maksimal karena adanya berbagai

keterbatasan, misalnya ketidak mampuan mengoperasikan berbagai media atau alat bantu belajar yang modern, maka fasilitas komputer yang tersedia dirumah tidak akan memberikan sumbangan yang besar terhadap hasil belajar siswa.

Laboratorium komputer sangat diperlukan dalam mendukung prestasi belajar siswa, terutama untuk mata diklat produktif Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) yang memiliki substansi teknologi informasi. Laboratorium komputer digunakan sebagai sarana dalam mengembangkan kreativitas dibidang teknologi informasi, dimana kegiatan belajar praktikum dilaksanakan di laboratorium ini.

Sarana dan prasarana yang harus terdapat di laboratorium komputer diantaranya adalah seperangkat komputer, printer, LAN (*Local Area Network*) atau *wairless*, *LCD projector*, meja dan kursi. Sarana dan prasarana yang terdapat di dalamnya disesuaikan dengan perkembangan jaman dan disesuaikan dengan kemampuan sekolah. Laboratorium komputer SMK Negeri 9 Semarang program keahlian Administrasi Perkantoran dapat melakukan aktivitas yang berhubungan dengan praktik komputer diantaranya yaitu *microsoft office*, *microsoft power point*, *microsoft excel*, *internet*, dan *software* lainnya.

Faktor lain yang mempengaruhi prestasi belajar siswa menurut Slameto (2003:54) adalah faktor guru. Keberadaan guru dalam dunia pendidikan merupakan faktor penentu untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar agar berjalan efektif dan efisien. Mengajar merupakan salah satu kegiatan yang kompleks sehingga merupakan kegiatan yang sukar dilakukan oleh guru karena guru harus memiliki beberapa kemampuan dasar untuk menjadi pengajar di kelas.

Seorang guru hendaknya membantu siswa untuk dapat menggunakan kesempatan belajar, sumber dan media belajar secara efektif, seperti yang dikemukakan oleh Slameto (2003:97) bahwa “dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan, sehingga tercapai keberhasilan dalam proses belajar-mengajar”. Dari proses belajar menggunakan laboratorium siswa juga diminta agar memahami mata pelajaran sebelum melakukan pratikum. Dan didalam ruangan

laboratorium juga fasilitas nya masih ada yang kurang seperti *fiber optic* yang masih kurang.

Dengan demikian, pencapaian standar proses untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat dimulai dari menganalisis setiap komponen yang dapat membentuk dan memengaruhi kualitas pendidikan. Namun, tidak mungkin upaya meningkatkan kualitas pendidikan dilakukan dengan memperbaiki setiap komponen secara serempak. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang dijalankan dan berhubungan satu sama lain. Proses tersebut dimulai dari perencanaan pembelajaran dan diakhiri dengan evaluasi. Dari proses belajar tersebut hasil belajar siswa dapat dilihat dari pengetahuan dan pemahaman siswa dalam proses belajar tersebut guru juga lebih mudah menilai kemampuan siswa yang cepat memahami dan yang lambat memahami pembelajaran dan guru bisa menjadikan siswa tersebut bisa mengembangkan kemampuan belajar nya.

Kreativitas belajar merupakan salah satu hal yang penting dalam suatu proses pembelajaran. Karena, kreativitas belajar dapat melatih siswa untuk tidak bergantung pada orang lain. Jika seseorang itu mempunyai kreativitas yang tinggi cenderung orang tersebut akan lebih kreatif dan menghasilkan sesuatu yang positif. Kreativitas seorang siswa dalam belajar akan sangat mempengaruhi siswa tersebut untuk memperoleh suatu keberhasilan. Siswa yang mempunyai kreativitas yang tinggi maka siswa itu akan mempunyai pandangan yang luas dalam belajarnya, sehingga hal tersebut akan berdampak pada tinggi rendahnya mutu pembelajaran siswa. Selain itu, kreativitas juga dapat membutuhkan rasa ingin tahu yang besar.

Kreativitas merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri (aktualisasi diri) dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi manusia (Maslow, dalam Utami Munandar, 2009:76). Pada dasarnya, setiap orang dilahirkan di dunia dengan memiliki potensi kreatif. Kreativitas dapat diidentifikasi (ditemukenali) dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat (Utami Munandar, 2009:78).

Hasil belajar merupakan tolok ukur keberhasilan siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan selama periode tertentu. Untuk mengetahui hasil belajar,

guru perlu mengadakan evaluasi atas kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan, melalui hasil evaluasi tersebut, maka dapat dilihat hasil belajar yang diperoleh oleh siswa.

Berdasarkan pra observasi yang dilakukan di SMK Swasta Hosana Tebas dengan mewawancarai guru mata pelajaran WAN pada tanggal 18 Mei 2021 dan 24 Mei 2021. Hasil wawancara yang diperoleh menunjukkan bahwa proses belajar mengajar tetap berjalan dan proses belajar mengajar dilakukan secara bergiliran perkelas seminggu dua kali pertemuan. Untuk membantu selama proses belajar mengajar guru menggunakan fasilitas laboratorium komputer seperti proyektor, komputer, dan papan tulis. Dari hasil observasi juga terdapat siswa yang masih belum memahami apa yang disampaikan guru seperti didalam laboratorium komputer ada beberapa fasilitas yang masih kurang seperti, komputer, kipas angin, tong sampah, meja, kursi, dan ruangan yang agak sempit, untuk kreativitas belajar siswa nya sendiri juga masih ada beberapa siswa yang ditemukan kurang kreatif dalam menyelesaikan permasalahannya dalam belajar. Hasil belajar siswa diambil dari pengetahuan dan keterampilan yang dimana hanya 70% siswa yang mampu memahami pembelajaran yang di ajarkan, sisa nya 30% siswa kurang mampu memahami pembelajaran yang telah diajarkan. Dari yang telah diteliti menyatakan bahwa di sekolah SMK Hosana Tebas siswanya dituntut untuk mengulangi pembelajaran yang telah di ajarkan guru.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Fasilitas Laboratorium Komputer dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran WAN (Jaringan Berbasis Luas) Siswa Di Kelas XI Jurusan TKJ Di SMK Hosana Tebas”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan, maka dapat dirumuskan permasalahan umum, yaitu “Bagaimana Pengaruh Fasilitas Laboratorium Komputer Dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Wan (Jaringan Berbasis Luas) Siswa Di Kelas XI Jurusan TKJ Di SMK Hosana Tebas?” .

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

1. Bagaimanakah Fasilitas Laboratorium Komputer, Kreativitas Belajar Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran WAN (Jaringan Berbasis Luas) Siswa Di Kelas XI Jurusan TKJ Di SMK Hosana Tebas?
2. Bagaimanakah Pengaruh Fasilitas Laboratorium Komputer Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran WAN (Jaringan Berbasis Luas) Siswa Di Kelas XI Jurusan TKJ Di SMK Hosana Tebas?
3. Bagaimanakah Pengaruh Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran WAN (Jaringan Berbasis Luas) Siswa Di Kelas XI Jurusan TKJ Di SMK Hosana Tebas?
4. Bagaimanakah Pengaruh Fasilitas Laboratorium Komputer Dan Kreativitas Belajar secara bersama-sama Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran WAN (Jaringan Berbasis Luas) Siswa Di Kelas XI Jurusan TKJ Di SMK Hosana Tebas?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan umum penelitian adalah “untuk mengetahui pengaruh fasilitas laboratorium komputer dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran WAN (Jaringan Berbasis Luas) Siswa Di Kelas XI Jurusan TKJ Di SMK Hosana Tebas”.

1. Fasilitas Laboratorium Komputer, Kreativitas Belajar Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran WAN (Jaringan Berbasis Luas) Siswa Di Kelas XI Jurusan TKJ Di SMK Hosana Tebas.
2. Pengaruh Fasilitas Laboratorium Komputer Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran WAN (Jaringan Berbasis Luas) Siswa Di Kelas XI Jurusan TKJ Di SMK Hosana Tebas.
3. Pengaruh Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran WAN (Jaringan Berbasis Luas) Siswa Di Kelas XI Jurusan TKJ Di SMK Hosana Tebas.

4. Pengaruh Fasilitas Laboratorium Komputer Dan Kreativitas Belajar secara bersama-sama Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran WAN (Jaringan Berbasis Luas) Siswa Di Kelas XI Jurusan TKJ Di SMK Hosana Tebas.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari peneliti adalah:

1. Secara teoristis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi terutama untuk mengetahui pengaruh fasilitas laboratorium komputer dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran WAN (jaringan berbasis luas) siswa di kelas XI jurusan TKJ di SMK Hosana Tebas.

- a. Bagi peneliti

Penelitian dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman peneliti tentang pengaruh fasilitas laboratorium komputer dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar.

2. Manfaat praktis

- b. Bagi siswa

Dapat menjadi masukan bagi siswa untuk mengetahui pengaruh fasilitas laboratorium komputer dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar.

- c. Bagi guru

Penelitian dapat berguna sebagai referensi bahwa fasilitas laboratorium komputer dan kreativitas belajar merupakan salah satu langkah awal yang harus diperhatikan dalam mengajar, dan memberikan informasi mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga dapat menentukan perlakuan yang tepat dalam pembelajaran.

- d. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi sekolah dalam pengambilan kebijakan mengenai fasilitas

laboratorium komputer dan kreativitas belajar dalam proses belajar mengajar.

## **E. Ruang Lingkup Penelitian**

### **1. Variabel penelitian**

Variabel merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam suatu penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut menurut Sugiyono (2014:60) mengatakan bahwa “variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut”. Menurut Widoyoko (2014:1) “variabel penelitian adalah salah satu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Berdasarkan data-data diatas dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah gejala-gejala yang bervariasi baik dari jenisnya dan jumlahnya maupun dalam suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah:

#### **a. Variabel Bebas (independen)**

Variabel bebas sering pula disebut sebagai variabel penyebab atau *independent variables*. Pengertian variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menyebabkan terjadinya perubahan. Menurut Widoyoko (2014:4) “variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya perubahan pada variabel lain, perubahan pada variabel diasumsikan akan mengakibatkan terjadinya perubahan pada variabel lain. Variabel ini disebut variabel bebas karena tidak tergantung pada adanya yang lain atau bebas dari ada atau tidaknya variabel lain”. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah fasilitas laboratorium komputer dan kreativitas belajar.

#### **b. Variabel Terikat**

Variabel terikat sering pula disebut sebagai variabel tergantung atau *dependent variables*. Variabel terikat merupakan faktor-faktor yang

diamati atau diukur oleh peneliti dalam sebuah penelitian, untuk menentukan ada tidaknya pengaruh dari variabel bebas. Menurut Widoyoko (2014:5) “variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi dan menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada mata pelajaran WAN (Jaringan Berbasis Luas) Di Kelas XI Jurusan TKJ Di SMK Hosana Tebas.

## 2. Definisi operasional

Definisi operasional ini dimaksudkan untuk memperjelas variabel dan aspek-aspeknya yang akan diteliti atau yang menjadi fokus penelitian, agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam mendefinisikannya. Adapun variabel yang perlu didefinisikan adalah:

### a. Fasilitas Laboratorium komputer

Fasilitas laboratorium komputer yang lengkap disertai manfaat yang maksimal oleh siswa akan membantu mengembangkan pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, apabila fasilitas laboratorium komputer yang telah tersedia tidak dimanfaatkan secara maksimal karena adanya berbagai keterbatasan, misalnya ketidakmampuan mengoperasikan berbagai media atau alat bantu belajar yang modern, maka fasilitas komputer yang tersedia di rumah tidak akan memberikan sumbangan yang besar terhadap hasil belajar siswa. Fasilitas laboratorium yang tersedia yaitu seperti proyektor, komputer, ac, papan tulis, meja, kursi, kipas dan lampu.

### b. Kreativitas Belajar

Kreativitas belajar adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Hasil yang diciptakan tidak selalu hal-hal yang baru, tetapi juga dapat berupa gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi anak sekolah yang selalu berusaha



menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasinya. Kreativitas sering dihubungkan dengan kecerdasan belajar siswa.

c. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan puncak dari proses belajar, karena pada tahap ini siswa membuktikan keberhasilan belajar. Hasil belajar adalah tingkat kemampuan siswa dalam menguasai atau memahami suatu ilmu pengetahuan yang dilakukan melalui proses belajar baik itu dalam lingkungan formal maupun nonformal. Hasil belajar yang dimaksud disini adalah tingkat kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran WAN (Jaringan Berbasis Luas) Siswa Di Kelas XI Jurusan TKJ Di SMK Hosana Tebas.