

## BAB II

### FASILITAS DAN KREATIVITAS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Fasilitas

###### a. Pengertian Fasilitas

Fasilitas merupakan kelengkapan kegiatan belajar mengajar yang harus dimiliki oleh siswa. Dengan adanya fasilitas yang baik maka kelengkapan kegiatan belajar mengajar dapat tertunjang dengan baik pula. Menurut Zakiah Darajat (2008:37) menyatakan “fasilitas adalah segala sesuatu yang dapat mempermudah upaya dan memperlancar kerja dalam rangka mencapai suatu tujuan”. Sedangkan menurut Suryo Subroto (2008:37) “fasilitas segala sesuatu yang dapat memudahkan dan memperlancar pelaksanaan suatu usaha dapat berupa benda-benda maupun uang”.

Fasilitas dan perangkat belajar berhubungan dengan masalah material berupa kertas, pensil, buku catatan, meja, kursi belajar, komputer (untuk peserta didik), dan sebagainya. Semua fasilitas dan perangkat belajar tersebut sangat membantu pelajar atau peserta didik dalam belajar. Paling tidak, akan memperkecil kesulitan belajar. Cukup banyak pelajar yang bingung memilih tempat untuk belajar disebabkan tidak ada meja dan kursi untuk belajar. Tak jarang didengar peserta didik yang mengeluh kecewa karena tidak mempunyai bahan bacaan (literatur), baik yang wajib ataupun yang bersifat referensi. Banyak peserta didik yang terhambat mengetik tugas-tugasnya, disebabkan tidak memiliki komputer.

Dalam hal ini fasilitas diartikan sebagai kelengkapan guna menunjang kegiatan belajar mengajar khususnya mata pelajaran KKPI. Untuk memperoleh hasil belajar mata pelajaran KKPI yang optimal, dalam proses pembelajaran perlu adanya dukungan dari

berbagai faktor, salah satu yang paling penting adalah fasilitas yang ada di sekolah

b. Fungsi Fasilitas

Fasilitas belajar memiliki fungsi yang penting dalam membantu proses belajar mengajar. Dengan adanya fasilitas belajar yang memadai diharapkan proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik. Kegiatan belajar mengajar yang terselenggara dengan baik maka menghasilkan hasil belajar yang baik. Menurut Sardiman (2006:16) fungsi atau kegunaan fasilitas atau sarana belajar secara umum adalah “sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Menggunakan media atau sarana pendekatan secara tetap dan bervariasi dapat mengatasi sikap positif anak didik
- 4) Mengatasi kesulitan yang dialami guru dalam kegiatan belajar mengajar”.

Fasilitas belajar siswa membantu siswa dalam memahami apa yang disampaikan oleh guru bidang studi dan untuk menunjang dan mempermudah guru dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa sehingga dapat dicapai keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar. Tersedianya fasilitas belajar mampu membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

c. Peranan Fasilitas dalam Proses Pembelajaran

Keberadaan akan fasilitas belajar sebagai penunjang kegiatan belajar tentulah sangat berpengaruh terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa, dikarenakan keberadaan serta kondisi dan fasilitas belajar dapat mempengaruhi kelancaran serta keberlangsungan proses

belajar anak, hal tersebut sesuai dengan pendapat Dalyono (Wicaksono, 2012:31) yang menyatakan bahwa “kelengkapan fasilitas belajar akan membantu siswa dalam belajar, dan kurangnya alat-alat atau fasilitas belajar akan menghambat kemajuan belajarnya”.

Menurut Surya (Wicaksono, 2012:32) juga menyatakan bahwa betapa pentingnya kondisi fasilitas belajar terhadap proses belajar, yang menyatakan bahwa “keadaan fasilitas fisik tempat belajar berlangsung dikampus, sekolah, ataupun dirumah sangat mempengaruhi efisiensi hasil belajar. Keadaan fisik yang lebih menggantungkan mahasiswa belajar dengan tenang dan teratur. Sebaliknya lingkungan fisik yang kurang memadai akan mengurangi efisiensi hasil belajar”. Jadi kelancaran dan terlaksananya sebuah proses pembelajaran akan lancar dan baik jika didukung sarana dan fasilitas pembelajaran yang lengkap serta kondisi yang baik sehingga tujuan dari pembelajaran akan tercapai dengan baik.

d. Aspek fasilitas belajar

Menurut Prantiya (Alfin Prasetyo, 2014: 40) Fasilitas belajar atau sarana dan prasarana belajar dibagi menjadi tiga aspek, yaitu sumber belajar, alat belajar dan pendukung belajar

1) Sumber belajar

Sumber belajar dapat diartikan sebagai segala hal di luar diri anak didik yang memungkinkannya untuk belajar, dapat berupa pesan, orang, bahan, alat teknik dan lingkungan. Uraian tersebut dapat dilihat dari definisi AECT (Association For Education Communication Technology) yang menyatakan sumber belajar sebagai berikut: sumber belajar untuk teknologi pendidikan meliputi semua sumber (data, orang, dan barang) yang dapat digunakan oleh peserta didik baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, biasanya dalam situasi informal, untuk memberikan fasilitas belajar.

Menurut Rusman (Alfin Prasetyo, 2014: 40) “sumber belajar merupakan salah satu komponen yang membantu proses belajar mengajar. Sumber belajar antara lain adalah daya yang dapat dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar mengajar, baik secara langsung maupun tidak langsung, sebagian atau keseluruhan”. Sumber belajar tidak hanya terbatas bahan dan alat ataupun fasilitas yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Dari beberapa definisi sumber belajar di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan guru maupun siswa dalam mempelajari materi pelajaran, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran tersebut yang mengorganisasikan berbagai sumber belajar ke dalam sistem pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan belajar. Mengingat sedemikian pentingnya peranan sumber belajar terhadap efektifitas dan efisiensi proses juga hasil belajar mengajar siswa dengan guru, maka pengadaan, pemerataan sampai dengan mengintegrasikan sumber belajar kepada proses belajar mengajar yang sangat dibutuhkan demi kemajuan dunia pendidikan di Indonesia. Menurut Semiawan (1992: 100), “fungsi sumber belajar adalah

- a) sarana mengembangkan keterampilan memproseskan perolehan.
- b) mengeratkan hubungan antara siswa dengan lingkungan.
- c) mengembangkan pengalaman dan pengetahuan siswa, dan.
- d) membuat proses belajar mengajar lebih bermakna.

## 2) Alat belajar

Alat belajar atau yang biasa disebut media pembelajaran merupakan bahan atau alat yang digunakan untuk membantu penyampaian dan penyajian materi pembelajaran. Alat ini dapat berupa alat peraga baik alat elektronik maupun alat lainnya yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Alat belajar atau

media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Dalam proses pembelajaran, alat belajar tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang siswa untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan. Penggunaan alat belajar selain dapat memberi rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar, alat belajar juga mempunyai peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar.

Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Yusuf Hadi Miarso (2004: 458), “alat belajar atau media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesanserta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadi proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”. Pemilihan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapatmeningkatkan kualitas proses belajar siswa.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 02)tentang pemanfaatan media pengajaran dalam proses belajar siswa, sebagai berikut :

- a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pelajaran lebih baik.
- c) Metode pelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran

d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat belajar atau media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif dan efisien. Pada proses belajar mengajar guru harus mempunyai keahlian dalam menggunakan berbagai macam alat pembelajaran, terutama media yang digunakan dalam proses mengajarnya, sehingga materi ataupun pesan yang disampaikan akan tersalurkan dengan baik.

### 3) Prasarana

Pendukung pembelajaran Bagian lain yang cukup penting dalam fasilitas belajar adalah prasarana pendukung berupa gedung, terkhusus ruang kelas yang digunakan dalam pembelajaran. Diharapkan dalam ruangan atau gedung tersebut tercipta suasana yang kondusif guna kelancaran dan terciptanya tujuan pembelajaran.

Menurut Slameto (Alfin Prasetyo, 2014: 40) “untuk belajar yang baik hendaknya tersedia fasilitas belajar yang memadahi antara lain tempat atau ruang belajar, penerangan yang cukup, buku pegangan dan kelengkapan praktik”.

#### a) Tempat atau ruang belajar.

satu syarat untuk belajar dengan baik adalah tersedianya tempat dan ruang belajar. Tempat atau ruang belajar inilah yang digunakan untuk siswa melakukan kegiatan belajar mengajar. Melalui tempat yang nyaman untuk belajar maka siswa akan memperoleh hasil belajar yang baik.

b) Penerangan.

Penerangan yang baik adalah sinar matahari karena warnanya putih dan sangat intensif. Namun apabila cuaca tidak baik pihak sekolah juga harus menyediakan penerangan sehingga tidak akan mengganggu proses belajar mengajar di kelas.

c) Buku pegangan.

Syarat lain dalam kegiatan belajar mengajar yaitu buku pegangan. Buku pegangan yang dimaksud adalah buku pelajaran yang dapat menunjang pemahaman siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru.

d) Kelengkapan peralatan praktek.

Selain buku pegangan peralatan praktek juga penting untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Faktor sarana sekolah yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah gedung, ruangan, penerangan, meja kursi, buku, alat praktek dan sebagainya. Sarana sekolah yang memadai akan membantu pencapaian hasil belajar yang baik. Berdasarkan aspek-aspek tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator fasilitas belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a) Sumber belajar
- b) Sarana belajar.
- c) Prasarana belajar
- d) Kelengkapan praktek

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa fasilitas dalam dunia pendidikan berarti segala sesuatu yang bersifat fisik maupun material, yang dapat memudahkan terselenggara dalam proses belajar mengajar, misalnya dengan tersedianya tempat perlengkapan belajar dikelas, alat-alat peraga pengajaran, buku pelajaran, perpustakaan, berbagai perlengkapan praktikum

laboratorium dan segala sesuatu yang menunjang terlaksananya proses belajar mengajar.

## 2. Kreativitas

### a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas itu bukan semata-mata merupakan bakat kreatif atau kemampuan kreatif yang dibawa sejak lahir, melainkan merupakan hasil dari hubungan interaktif dan dialektis antara potensi kreatif individu dengan proses belajar dan pengalaman dari lingkungannya. Secara tegas, ia mengatakan bahwa setiap individu itu memiliki potensi kreatif, tetapi dalam kenyataannya tidak semuanya terwujud menjadi kemampuan dan keterampilan kreatif. Kenyataan ini bisa terjadi karena sesungguhnya kreativitas itu tidak muncul dalam kevakuman melainkan merupakan hasil dari resultante dan interdependensi dengan lingkungannya.

Selanjutnya Torrance mendefinisikan kreativitas sebagai proses kemampuan memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis-hipotesis baru, dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis-hipotesis yang telah dirumuskan. Untuk dapat memiliki kemampuan kreatif seperti itu, menurut Torrance berlangsung melalui proses belajar yang dilakukan oleh individu dalam kurun waktu yang lama. Memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan yang dialami dalam perjalanan hidupnya, merumuskan hipotesis-hipotesis dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi atau menguji hipotesis-hipotesis yang telah dirumuskan. Akumulasi dari semua proses yang berlangsung dalam kurun waktu yang lama itu akan menghasilkan karakteristik individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya baru dalam perkembangannya



dipengaruhi oleh faktor-faktor lingkungan yang didasari oleh potensi kreatif dari dalam diri individu itu sendiri.

Agar individu dapat memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan yang dialami dalam perjalanan hidupnya, merumuskan hipotesis-hipotesis, dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis-hipotesis yang telah dirumuskan, diperlukan adanya rasa ingin tahu yang tinggi, ketekunan dan tidak mudah bosan, percaya diri dan kemandirian, rasa tertantang oleh kemajemukan/kompleksitas, keberanian mengambil resiko, dan kemampuan berfikir divergen.

Rasa ingin tahu yang tinggi mendorong individu untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan yang menghambat kehidupannya atau yang dirasakan adanya kesenjangan dalam kehidupannya. Ketekunan memungkinkan individu untuk terus berusaha keras agar dapat merumuskan berbagai alternative pemecahan mengenai hambatan dan kesenjangan dalam hidupnya tanpa mudah bosan. Rasa percaya diri dapat membekali individu untuk tanpa ragu-ragu mengkomunikasikan berbagai hipotesis yang telah dirumuskan gagasan-gagasannya dapat diketahui oleh individu lain atau masyarakat.

Rasa tertantang oleh kemajemukan dan keberanian mengambil resiko membuat individu berani dan mampu melakukan modifikasi terhadap berbagai hipotesis atau gagasan yang telah dirumuskan atau bahkan yang telah dikomunikasikan kepada orang lain sekalipun. Ini memungkinkan individu semakin berkembang untuk menuju ke arah mampu berfikir divergen memungkinkan individu mampu menguji hipotesis yang telah dirumuskan, dimodifikasi, dan dikomunikasikan untuk disesuaikan dengan perkembangan kehidupan dan situasi baru.

Dengan demikian Menurut Torrance (Asrori, 2008: 41), kreativitas adalah proses kemampuan individu untuk memahami kesenjangan atau hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis

baru, dan mengomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis-hipotesis yang telah dirumuskan yang telah dirumuskan. Ia mengatakan bahwa agar potensi kreatif individu dapat diwujudkan, diperlukan kekuatan-kekuatan pendorong dari luar yang didasari oleh potensi dalam diri individu itu sendiri.

Menurut Asrori (2008: 39), menyatakan bahwa kreativitas adalah ciri-ciri yang dimiliki individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara berpikir divergen.

Menurut pendapat Guilford (Syafaruddin, 2006: 71) Kreativitas adalah merupakan bagian dari kecerdasan. Kedalamnya termasuk bakat, cara berfikir, dan kreatif yang memancarkan (divergen) dalam bidang ilmiah, imajinasi, rasa ingin tahu, eksperimen, dan eksplorasi, kemampuan menemukan ide-ide, melihat hubungan yang baru untuk merumuskan konsep-konsep, menemukan jawaban terhadap pertanyaan dan mencari pertanyaan-pertanyaan baru yang jawabannya perlu dicari. Setiap individu memiliki kreativitas, besar kecilnya kreativitas pada individu tidak sama. Hal ini bergantung pada tinggi rendahnya intelegensi individu yang bersangkutan. Makin tinggi intelegensi, makin besar kreativitas. Demikian sebaliknya, makin rendah intelegensi, kreativitas pun makin kecil.

Menurut Utami Munandar (Asrori, 2003: 64) mendefinisikan: “ kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.” Lebih lanjut Utami Munandar menekankan bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang merupakan tempat individu berinteraksi itu dapat mendukung

berkembangnya kreativitas, tetapi ada juga yang justru menghambat berkembangnya kreativitas individu. Kreativitas yang ada pada individu itu digunakan untuk menghadapi berbagai permasalahan yang ada ketika berinteraksi dengan lingkungannya dan mencari berbagai alternative pemecahannya sehingga dapat tercapai penyesuaian diri secara kuat.

Jadi kreativitas ini merupakan kesatuan elemen-elemen yang sangat kompleks. Adapun elemen-elemen yang merupakan ciri kreativitas adalah sebagai berikut :

- 1) Kreativitas merupakan suatu proses, artinya dalam pemecahan masalah tidak tiba-tiba sampai pada tujuan, tetapi melalui tahap-tahap tertentu yang efisien dan selalu mengarah ke tujuan yang hendak dicapai.
- 2) Kreativitas selalu menghasilkan hal yang baru dan berbeda-beda. Oleh karena itu sifatnya unik, baik verbal maupun non verbal, konkrit atau abstrak.
- 3) Walaupun kreativitas merupakan hasil pemikiran yang berbeda-beda, tetapi terjadi kesesuaian dan keselarasan. Sehingga menimbulkan bentuk pemikiran yang terpusat (konvergen) untuk memecahkan suatu masalah. Jadi pemecahan masalah berarti hasil kreasi seseorang dalam berfikir.
- 4) Kemampuan untuk berkreasi tergantung pada perolehan pengetahuan yang diserap menjadi pengalaman. Hal tersebut akan membentuk imajinasi yang berguna dan menimbulkan kreasi-kreasi yang baru.

Krulik dan Rudnick (Siswono, 2008: 20) menjelaskan bahwa berpikir kreatif merupakan pemikiran yang bersifat asli, reflektif, dan menghasilkan suatu produk yang kompleks. Berpikir tersebut melibatkan sintesis ide-ide, membangun ide-ide baru dan menentukan efektivitasnya. Selain itu juga melibatkan kemampuan untuk membuat keputusan dan menghasilkan produk yang baru. Isaksen,

Puccio, dan Treffinger (Fardah, 2012) menguraikan bahwa berpikir kreatif menekankan pada aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan keterincian (*elaboration*). Haylock (Siswono, 2006: 2) mengatakan bahwa berpikir kreatif selalu tampak menunjukkan fleksibilitas (keluwesan). Krutetskii mengidentifikasi bahwa fleksibilitas dari proses mental sebagai suatu komponen dari kemampuan kreatif matematis dalam sekolah. Haylock menunjukkan kriteria sesuai tipe Tes Torrance dalam kreativitas, yaitu kefasihan (banyaknya respon-respon yang diterima), fleksibilitas (banyaknya berbagai macam respon yang berbeda), dan keaslian (kejarangan respon-respon dalam kaitan dengan sebuah kelompok pasangannya).

b. Ciri-Ciri Kreativitas

Kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya. Sund menyatakan bahwa individu dengan potensi kreativitas dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri berikut: 1) Hasrat keingintahuan yang cukup besar; 2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, 3) Panjang akal; 4) Keinginan untuk menemukan dan meneliti; 5) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit; 6) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan; 7) Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas; 8) Berfikir fleksibel; 9) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban yang lebih baik. Kemampuan untuk membuat analisis dan sintesis; 10) Memiliki semangat bertanya serta meneliti; 11) Memiliki daya abstraksi yang cukup baik; 12) Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

c. Tahap-tahap Kreativitas

Proses kreatif berlangsung mengikuti tahap-tahap tertentu. Tidak mudah mengidentifikasi secara persis pada tahap manakah

suatu proses kreatif itu sedang berlangsung. Apa yang diamati ialah gejalanya berupa perilaku yang ditampilkan oleh individu. Ada empat tahapan proses kreatif yaitu :

1) Persiapan (Preparation)

Pada tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Individu mencoba memikirkan berbagai alternative pemecahan terhadap masalah yang dihadapi itu. Dengan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, individu berusaha menjajagi berbagai kemungkinan jalan yang dapat ditempuh untuk memecahkan masalah itu. Namun, pada tahap ini belum ada arah yang tetap meskipun sudah mampu mengeksplorasi berbagai alternative pemecahan masalah. Pada tahap ini masih sangat diperlukan pengembangan kemampuan berfikir divergen

2) Inkubasi (Incubation)

Pada tahap ini, proses pemecahan masalah “dierami” dalam alam prasadar individu seakan-akan melupakannya. Jadi, pada tahap ini individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya, dalam pengertian tidak memikirkannya secara sadar melainkan mengendapkannya dalam alam prasadar. Proses inkubasi ini dapat berlangsung lama (berhari-hari bahkan bertahun-tahun) dan bisa juga sebentar (beberapa jam saja) sampai kemudian timbul inspirasi atau gagasan untuk pemecahan masalah.

3) Iluminasi (Illumination)

Tahap ini sering disebut sebagai tahap timbulnya “*insight*” pada tahap ini sudah timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologi yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan-gagasan baru itu. Ini timbul setelah diendapkan dalam waktu yang lama atau bisa juga sebentar pada tahap inkubasi.

#### 4) Verifikasi(Verifikacion)

Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang telah muncul itu dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya kepada realitas. Pada tahap ini pemikiran divergen harus diikuti dengan pemikiran kovergen.pemikiran dan sikap yang spontan harus diikuti oleh pemikiran selektif dan sengaja. Penerimaan secara total harus diikuti oleh kritik. Firasat harus diikuti oleh pemikiran logis. Keberanian harus diikuti oleh sikap hati-hati. Dan, imajinasi harus diikuti oleh pengujian terhadap realitas. Jadi, kalau pada tahap *preparation*, *incubation*, dan *illumination* adalah proses berfikir divergen yang menonjol, maka dalam tahap *verification* yang lebih menonjol adalah proses berfikir konvergen.

#### d. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Pada mulanya kreativitas dipandang sebagai faktor bawaan yang hanya dimiliki individu tertentu. Dalam perkembangan selanjutnya, dikemukakan bahwa kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan. Beberapa ahli mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas. Utami Munandar (Asrori 2008: 51) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah:

- 1) Usia
- 2) Tingkat pendidikan orang tua
- 3) Tersedianya fasilitas
- 4) Penggunaan waktu luang

Clark (Asrori 2008: 51) mengategorikan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas kedalam dua kelompok, yakni faktor yang mendukung dan yang menghambat. Faktor-faktor yang dapat mendukung perkembangan kreativitas adalah:

- a) Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan

- b) Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan.
- c) Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.
- d) Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu.
- e) Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklarifikasi, mencatat, menterjemahkan, memprakirakan, menguji hasil prakiraan, dan mengkomunikasikan.
- f) Kedwibahasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinya dalam cara yang berbeda dari umumnya orang lain yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya.
- g) Posisi kelahiran (berdasarkan tes kreativitas, anak sulung laki-laki lebih kreatif daripada anak laki-laki yang lahir kemudian).

Sedangkan faktor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas adalah sebagai berikut :

- (1) Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui.
  - (2) Konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial.
  - (3) Stereotip peran seks/jenis kelamin.
  - (4) Diferensiasi antara bekerja dan bermain
  - (5) Otoritarianisme
  - (6) Tidak menghargai terhadap fantasi dan hayalan.
- e. Masalah yang Sering Timbul pada Anak Kreatif

Anak-anak kreatif, meskipun memiliki kemampuan atau kelebihan dibandingkan dengan anak-anak pada umumnya bukan

berarti selalu mulus dalam perkembangan psikologisnya. Disamping potensi kreatifnya itu, jika mendapatkan penanganan saecara baik justru seringkali menimbulkan masalah pada dirinya. Berkenaan dengan ini, ada sejumlah masalah yang sering timbul atau dialami oleh anak-anak kreatif, yakni sebagai berikut :

- 1) Pilihan karir yang realistis. Karena kemampuan kreatifnya itu menyebabkan anak-anak kreatif seringkali cenderung memiliki pilihan karir yang tidak realistis, kurang populer, dan tidak lazim (*unconventional*) sejauh dipersepsi oleh lingkungannya. Mereka juga memiliki banyak alternative dalam menentukan karir yang akan ditempuhnya dan bahkan cenderung berubah-ubah.kondisi psikologis seperti ini jika tidak mendapatkan bimbingan secar baik dapat mengarahkan dirinya pada pilihan karir yang kurang tepat. Akibatnya,dapat menimbulkan frustasi jika pilihannya itu tidak didasari oleh pemahaman yang cukup mengenai jenis karir yang akan dipilihnya.
- 2) Hubungan dengan guru dan teman sebaya. Dalam hubungan dengan guru dan teman sebaya, anak-anak kreatif kadang-kadang mengalami hambatan. Sebagai konsekuensi dari potensi kreativinya itu, mereka cenderung kritis, memiliki pendapatnya sendiri, berenai mengemukakan dan mempertahankan pendapatnya, berani mengemukakan ketidak setujuannya terhdap pemikiran orang lain, tidak mudah percaya, memiliki keinginan yang sering sekali berbeda dengan teman-teman pada umumnya, serta tidak begitu senang untuk melekatkan diri kepada otoritas. Kekritisan dan sifat-sifat yang melekat pada dirinya itu seringkali berakibat dijauhi oleh teman sebayanya atau kurang disenangi oleh guru, apalagi guru-guru yang memang tidak senang dikritisi.
- 3) Perkembangan yang tidak selaras. Jika lingkungannya tidak dapat mengakomodasi keunggulan potensi kreatifnya itu,



masalah muncul dalam diri anak-anak kreatif. Masalah dapat timbul adalah yang disebut dengan istilah “*uneven depeloment*” (perkembangan yang tidak selaras) antara kematangan intelektual dengan perkembangan aspek-aspek emosional dan sosialnya.

- 4) Tiadanya tokoh-tokoh ideal. Anak-anak kreatif cenderung memiliki tokoh-tokoh orang besar yang sangat diidealkan dalam hidupnya. Tokoh-tokoh ideal bisa berada dekat dilingkungan sekitarnya, tetapi dapat juga berada ditempat yang jauh dan sulit dijangkau. Jika tokoh idealnya berada ditempat yang jauh, anak-anak kreatif cenderung berusaha untuk dapat menjangkanya melalui cara mereka sendiri. Misalnya membaca riwayat hidupnya, mengoleksi foto-fotonya dan lain sebagainya. Kelangkaan tokoh ideal karena kelangkaan informasi dapat mengakibatkan anak-anak kreatif tersesat kepada pilihan tokoh yang ideal yang salah. Oleh karena itu, mereka sangat memerlukan informasi untuk mendapatkan tokoh yang mereka idealkan

f. Indikator Kreativitas Belajar

Selanjutnya untuk melengkapi uraian mengenai faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar siswa, perlu dikemukakan adanya beberapa indikator kreativitas. Menurut Uno (Ahmad Zamhuri, 2017: 5) indikator kreativitas sebagai berikut: 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, 3) Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu Masalah, 4) Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, 5) Mempunyai atau menghargai keindahan, 6) Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain, 7) Memiliki rasa humor tinggi, 8) Mempunyai daya imajinasi yang kuat, 9) Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain

(orisinil), 10) Dapat bekerja sendiri, 11) Senang mencoba hal-hal baru.

Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk membantu anak mengembangkan kreativitasnya, hendaknya para pendidik memberi kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk menimba pengalaman sebanyak-banyaknya. Agar kreativitas siswa tidak menyimpang kearah yang negative, perlu bimbingan pendidik sedemikian rupa sehingga bimbingan itu tidak menyebabkan siswa merasa putus asa. Bimbingan itu harus didasari rasa kasih sayang, motivasi yang menimbulkan semangat, dan demi kepentingan siswa itu sendiri. Sehingga perlahan-lahan kreativitas siswa akan muncul ketika sudah mendapatkan bimbingan yang baik.

Pemikiran indikator kreativitas didasari oleh permasalahan yang terjadi di sekolah. Permasalahan tersebut antara lain, kurangnya memiliki rasa ingin tahu yang besar, kurang mampu menyatakan pendapat secara spontan dan masih malu-malu, masih rendahnya untuk memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, kurang senang mencoba hal-hal baru. Permasalahan yang terjadi pada siswa di atas harus mendapatkan jalan keluar untuk diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti memilih indikator yang berkaitan dengan permasalahan tersebut.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Catharina Tri Anni (Setyowati, 2007: 39 ) “Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar juga merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar”. Menurut Nashar ( Setyowati, 2007: 39 ) mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari

lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar”.

Hasil belajar menurut Nana Sudjana (2005: 22), mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar. Dimana hasil belajar harus memiliki tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga aspek tersebut harus menjadi satu kesatuan dalam menentukan suatu hasil belajar yang didapat. Dalam penelitian ini hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah, yang dinyatakan dengan skor dari nilai tes, dengan aspek-aspek yang dinilai yaitu kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor nya sebagai berikut:

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Ranah kognitif memiliki enam jenjang atau aspek, yaitu:

a) Pengetahuan

Mencakup kemampuan ingatan yang berkaitan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip atau metode.

b) Pemahaman

Kemampuan menangkap intisari dari hal-hal yang dipelajari.

c) Kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi atau mengatasi suatu masalah yang nyata dan baru. Hal ini tampak dalam kemampuan menggunakan prinsip.

d) Analisis

Kemampuan merinci suatu kesatuan dalam bagian-bagian, sehingga struktur secara keseluruhan dapat dipahami dengan baik.

e) Sintesis

Kemampuan membentuk pola baru, misalnya kemampuan menyusun suatu program kerja. Seseorang di tingkat sintesis mampu menjelaskan struktur atau pola dari sebuah skenario yang sebelumnya tidak terlihat, dan mampu mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yg dibutuhkan. Sebagai contoh, di tingkat ini seorang manajer kualitas mampu memberikan solusi untuk menurunkan tingkat *reject* di produksi berdasarkan pengamatannya terhadap semua penyebab turunnya kualitas produk.

f) Evaluasi

Kemampuan berpendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu, misalnya menilai suatu hasil pekerjaan.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Ranah afektif pada siswa dapat dinilai dari berbagai tingkah lakunya seperti perhatiannya terhadap pelajaran yang berlangsung, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotorik ini dapat diukur dengan pengamatan langsung dalam sebuah pembelajaran praktik.

Kemudian, berdasarkan pendapat Benyamin S. Bloom dalam Catharina Tri Ani (2006:7) secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu:

a) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual seseorang. Hasil belajar kognitif melibatkan siswa kedalam proses berpikir seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisa sintesis dan evaluasi.

b) Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan kemampuan yang berkenaan dengan sikap, nilai perasaan dan emosi. Tingkatan-tingkatannya aspek ini dimulai dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang kompleks, yaitu penerimaan, penanggapan penilaian, pengorganisasian, dan karakterisasi nilai.

c) Ranah Psikomotor

Ranah Psikomotor berkaitan dengan kemampuan yang menyangkut gerakan-gerakan otot. Tingkatan-tingkatan aspek ini, yaitu gerakan refleks keterampilan pada gerak dasar kemampuan perseptual, kemampuan dibidang psik, gerakan-gerakan skil mulai dari keterampilan sederhana sampai kepada keterampilan yang kompleks dan kemampuan yang berkenaan dengan non discursive komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan keterangan mengenai tingkat hasil belajar tersebut, dapat diketahui sejauhmana hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil yang dicapai siswa berupa penguasaan ranah kognitif pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang diukur dengan indikator berupa nilai raport semester genap siswa di SMK Sekecamatan Pontianak Tenggara.

**b. Faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Berhasil atau tidaknya peserta didik dalam belajar dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar, baik yang berasal dari dalam diri peserta didik (faktor internal) maupun dari luar diri peserta didik (faktor eksternal).

Slameto (2010:54) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak sekali jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor intern dan faktor eksteren. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar seperti faktor jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, bakat, minat, perhatian, kesiapan) sedangkan faktor eksteren adalah faktor yang ada diluar individu (dirinya) seperti keluarga, sekolah, masyarakat.

Menurut Dalyono (2009:55) menyatakan bahwa terdapat berbagai faktor yang menentukan pencapaian hasil belajar yaitu sebagai berikut :

1) Faktor internal

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri yang meliputi :

a) Kesehatan

Kesehatan jasmani maupun rohani memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kemampuan belajar siswa. Dengan memelihara kesehatan secara jasmani maupun rohani, maka siswa akan memiliki badan dan pikiran yang sehat sehingga dapat memaksimalkan proses belajar dengan baik.

b) Intelegensi dan Bakat

Kemampuan belajar bukan hanya dipengaruhi oleh kesehatan siswa tetapi dapat dipengaruhi oleh intelegensi dan bakat yang dimiliki oleh siswa tersebut. Siswa yang memiliki kecerdasan (intelegensi) yang tinggi, maka kegiatan belajar siswa tersebut akan berlangsung dengan baik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik, sebaliknya siswa yang memiliki kecerdasan yang rendah, maka siswa tersebut akan mengalami kesulitan

dalam proses belajar sehingga hasil yang diperoleh akan rendah, selain itu bakat yang dimiliki siswa akan mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Apabila siswa memiliki intelegensi yang tinggi dan memiliki bakat, maka proses belajar siswa tersebut akan berjalan dengan baik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik. Siswa memiliki kedua-duanya akan lebih unggul dibandingkan dengan siswa yang hanya memiliki salah satunya.

c) Minat dan Motivasi

Minat yang dimiliki oleh siswa disebabkan adanya daya tarik dari dalam maupun luar dari siswa. Apabila siswa memiliki minat yang tinggi terhadap sesuatu, maka siswa akan mencari informasi dan menyenangkan tentang sesuatu yang diminatinya tersebut, sebaliknya apabila siswa memiliki minat yang rendah terhadap sesuatu, maka siswa akan mengabaikannya. Sedangkan motivasi adalah dorongan dari dalam diri siswa untuk melakukan sesuatu. Apabila siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam proses belajarnya, maka siswa akan melaksanakan proses belajarnya dengan sungguh-sungguh, tekun dan tidak putus asa dalam menghadapi masalah.

d) Cara belajar

Cara belajar siswa satu dengan siswa lainnya berbeda. Apabila siswa telah menemukan cara belajar yang baik dan efektif bagi dirinya sendiri, maka kegiatan belajar akan mudah dilakukan oleh siswa tersebut sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang tinggi. Sebaliknya, apabila siswa belum menemukan cara belajar yang baik dan efektif, maka siswa akan mengalami kesulitan dalam menjalankan proses belajar. Dengan demikian, cara belajar memiliki pengaruh yang penting untuk mencapai hasil belajar yang tinggi.

## 2) Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri siswa yang meliputi :

### a) Keluarga

Keluarga adalah lingkungan yang sangat dekat dengan siswa. Faktor keluarga terutama orang tua sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa seperti faktor pendidikan, penghasilan, perhatian orang tua dan sebagainya. Besar kecilnya penghasilan akan mempengaruhi tersedia atau tidaknya fasilitas belajar yang dapat menunjang belajar siswa di rumah.

### b) Sekolah

Sekolah merupakan tempat dimana terjadinya kegiatan belajar mengajar. Keadaan sekolah dapat mempengaruhi ketercapaian hasil yang tinggi. Tinggi rendahnya kualitas guru dan cara mengajar akan mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Selain itu faktor kurikulum, kemampuan siswa, fasilitas belajar di sekolah, ruangan kelas, dan tata tertib sekolah juga mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa.

### c) Masyarakat

Lingkungan masyarakat merupakan lingkungan tempat tinggal siswa sehingga dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Apabila lingkungan masyarakat siswa merupakan lingkungan masyarakat yang berpendidikan tinggi, maka kemungkinan besar siswa akan menempuh pendidikan sampai jenjang pendidikan tinggi. Sebaliknya apabila lingkungan masyarakat siswa merupakan lingkungan masyarakat yang berpendidikan rendah, maka kemungkinan besar siswa tidak akan menempuh pendidikan sampai jenjang pendidikan tinggi.

### d) Lingkungan



sekitar Keadaan lingkungan tempat tinggal sangat penting dalam mempengaruhi hasil belajar seperti, keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, iklim dan sebagainya.

#### **4. Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)**

KKPI adalah singkatan dari Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi. Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) KKPI merupakan salah satu 21 mata pelajaran kelompok adaptif. KKPI mulai diimplementasikan pada kurikulum SMK edisi 2004 sampai dengan diterapkannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kelompok Mata Pelajaran adaptif adalah kelompok mata diklat yang berfungsi membentuk peserta didik sebagai individu agar memiliki dasar pengetahuan yang luas dan kuat untuk menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di lingkungan sosial, lingkungan kerja serta mampu mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai peserta didik sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global. Untuk menghadapinya diperlukan kemampuan dan kemauan belajar sepanjang hayat dengan cepat dan cerdas.

Program adaptif berisi mata diklat yang lebih menitikberatkan pada pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk memahami dan menguasai konsep dan prinsip dasar ilmu dan teknologi yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari dan atau melandasi kompetensi untuk bekerja. Program adaptif diberikan agar peserta didik tidak hanya memahami dan menguasai “ apa “ dan “ bagaimana “ suatu pekerjaan dilakukan, tetapi memberi juga pemahaman dan penguasaan tentang “ mengapa “ hal tersebut harus dilakukan. Program adaptif terdiri dari

kelompok mata diklat yang berlaku sama bagi semua program keahlian dan mata diklat yang hanya berlaku bagi program keahlian tertentu sesuai dengan kebutuhan masing-masing program keahlian. Adapun mata pelajaran terdiri meliputi Matematika, Bahasa Inggris, IPA, IPS, Kewirausahaan, Keterampilan Komputer & Pengelolaan Informasi.

Hasil-hasil Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) banyak membantu manusia untuk dapat belajar secara cepat. Dengan demikian selain sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk merevisi dan dunia kerja. Mata pelajaran KKPI membekali peserta didik untuk beradaptasi dengan dunia kerja perkembangan dunia, juga pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi Mata Pelajaran KKPI diajarkan untuk mendukung pembentukan kompetensi program keahlian serta memudahkan peserta didik mendapat yang berskala nasional maupun internasional.

## **B. Penelitian Relevan**

Berikut ini disampaikan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan terlebih dahulu untuk memperkuat hipotesis yang penulis susun, antara lain:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Zamhuri (2017) dalam jurnal Pendidikan Islam Vol. 6 dengan judul “Pengaruh Kreativitas Siswa Dan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Di Sman SeKecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar”. 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.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Alfin Prasetyo (2014) dalam skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Fasilitas Belajar Dan Kreativitas Siswa Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Gambar Teknik Dasar Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Bangunan Di SMK Negeri 2 Wonosari”. Hasil penelitian diketahui bahwa: (1) tingkat penggunaan fasilitas belajar termasuk dalam kategori tinggi, dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang (64,15%), (2) tingkat kreativitas siswa termasuk dalam kategori tinggi, dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang (52,83%), (3) tingkat prestasi belajar gambar teknik dasar termasuk dalam kategori tinggi, dengan jumlah siswa sebanyak 18 orang (33,96%), (4) penggunaan fasilitas belajar berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar gambar teknik dasar dengan koefisien korelasi sebesar 0,504, (5) kreativitas siswa berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar gambar teknik dasar dengan koefisien korelasi sebesar 0,482, (6) penggunaan fasilitas belajar dan kreativitas siswa secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar gambar teknik dasar dengan koefisien korelasi sebesar 0,560 dan faktor determinan sebesar 0,313 (31,3)%.
- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Winarto (2013) dalam skripsi dengan judul “Kontribusi Kemandirian Belajar Siswa Dan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Menggambar Bangunan Gedung Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Gambar Bangunan Di SMK Negeri 2 Wonosobo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Tingkat kemandirian belajar siswa kelas XI TGB di SMK Negeri 2 Wonosobo termasuk dalam kategori rendah. (2) Fasilitas belajar di Jurusan TGB SMK Negeri 2 Wonosobo termasuk dalam kategori tinggi. (3) Prestasi belajar menggambar bangunan gedung siswa kelas XI TGB di SMK Negeri 2 Wonosobo tahun ajaran 2011/2012 termasuk dalam kategori rendah. (4) Terdapat kontribusi yang positif dan signifikan antara kemandirian belajar siswa terhadap prestasi belajar menggambar bangunan gedung siswa kelas XI Jurusan TGB di SMK Negeri 2 Wonosobo tahun ajaran 2011/2012.

- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Ragil Damayani (2013), dalam skripsi dengan judul “Pengaruh Cara Belajar Dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Purbalingga”. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara cara belajar dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 1 Purbalingga. Secara simultan maupun parsial yang dibuktikan dari hasil uji Simultan (F) yang diperoleh sebesar signifikansi 0,000 (kurang dari 0,05) dan secara parsial dibuktikan dengan uji t yang diperoleh signifikasinya kurang dari 0,05. Maka dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh positif antara cara belajar, fasilitas belajar terhadap hasil belajar ekonomi sebesar 53,8 % sedangkan 46,2 % dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini.
- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Pekik Wicaksono (2012), dalam skripsi dengan judul “Pengaruh Fasilitas Belajar, Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Prambanan Tahun Ajaran 2011/2012”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan fasilitas belajar terhadap prestasi belajar siswa, dibuktikan  $r_{x1y} = 0,009$ ,  $r_{2x1y} = 0,000$ ,  $t_{hitung} = 0,111$ . (2) terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa, dibuktikan  $r_{x2y} = 0,291$ ,  $r_{2x1y} = 0,085$ ,  $t_{hitung} = 3,704$ . (3) terdapat pengaruh positif dan signifikan minat belajar terhadap prestasi belajar siswa, dibuktikan  $R_{x3y} = 0,401$ ,  $r_{2x3y} = 0,161$ ,  $F_{hitung} = 5,331$ . (4) Terdapat pengaruh positif dan signifikan fasilitas belajar, motivasi dan minat belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar siswa, dibuktikan  $R_{y(123)} = 0,461$ ,  $R_{2y(123)} = 0,212$ ,  $F_{hitung} = 13,113$ . Serta masing-masing variabel mempunyai sumbangan efektif terhadap perubahan pada prestasi belajar siswa sebesar -0.223% untuk fasilitas belajar siswa, 6.01% untuk motivasi belajar siswa, dan sebesar 15.46 % untuk minat belajar siswa.

### C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu pernyataan yang penting kedudukannya dalam penelitian. Oleh karena itu penelitian dituntut kemampuannya untuk dapat memutuskan hipotesis ini dengan jelas. Sedarmayanti (Mahmud, 2011:133) menyatakan bahwa “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 reliable”. Sukardi (2014:42) menyatakan “hipotesis penelitian mempunyai fungsi memberikan jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau *research questions*”.

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 2, 3, dan 4 sebagai berikut :

- 1) Bagaimana pengaruh fasilitas terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK Sekecamatan Pontianak Tenggara?
  - a) Hipotesis Alternative ( $H_a$ )

Terdapat pengaruh fasilitas terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK Sekecamatan Pontianak Tenggara.
  - b) Hipotesis Nol ( $H_0$ )

Tidak terdapat pengaruh fasilitas terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK Sekecamatan Pontianak Tenggara.
- 2) Bagaimana pengaruh kreatifitas terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK Sekecamatan Pontianak Tenggara?

- a) Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )

Terdapat pengaruh kreatifitas terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK Sekecamatan Pontianak Tenggara.
  - b) Hipotesis Nol ( $H_0$ )

Tidak terdapat pengaruh kreatifitas terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK Sekecamatan Pontianak Tenggara.
- 3) Apakah terdapat pengaruh fasilitas, kreatifitas secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK Sekecamatan Pontianak Tenggara?
- a) Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )

Terdapat pengaruh fasilitas, kreatifitas secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK Sekecamatan Pontianak Tenggara.
  - b) Hipotesis Nol ( $H_0$ )

Tidak terdapat pengaruh fasilitas, kreatifitas secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK Sekecamatan Pontianak Tenggara.