

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Fasilitas Belajar

a. Definisi Fasilitas Belajar

Amirin, dkk (2011, hlm. 76) mengatakan “Fasilitas ialah segala sesuatu yang dapat memudahkan dan memperlancar pelaksanaan suatu usaha, sehingga suatu usaha bisa lebih efisien”. Pengertian belajar menurut Oemar Hamalik (2001, hlm. 27) mengatakan “Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*)”. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan.

Dari pengertian-pengertian diatas dapat di di katakan bahwa fasilitas belajar adalah fasilitas yang bisa membantu berjalannya proses pembelajar agar dapat menjadi lebih mudah dan efisiensi sehingga dapat menghasilkan proses belajar dan hasil belajar yang baik. Fasilitas pembelajaran secara umum adalah semua yang diperlukan dalam proses belajar mengajar baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak agar pencapaian tujuan pendidikan dapat berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien.

Kemudian menurut Daryanto dalam Muzdalifatuz (2017, hlm. 19) “Secara etimologi (arti kata) fasilitas yang terdiri dari sarana dan prasarana belajar, bahwa sarana belajar adalah alat untuk mencapai tujuan pendidikan, misalnya ruang, buku, perpustakaan, laboratorium, dan lain-lain. Sedangkan pengertian prasarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya suatu proses. Misalnya lokasi atau tempat, bangunan sekolah, lapangan olahraga, dan lain-lain ”.

Dari pengertian di atas maka bisa dikatakan bahwa yang dimaksud sarana pendidikan adalah semua fasilitas yang secara langsung dan menunjang proses pendidikan, khususnya proses belajar mengajar, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak agar pencapaian tujuan pendidikan dapat berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien.

b. Aspek-aspek Fasilitas Pembelajaran

Menurut Gie dalam Muzdalifatuz (2017, hlm. 21) terdapat tiga aspek dalam fasilitas belajar, yaitu:

1. Sumber Belajar

Sumber belajar adalah segala macam bahan yang dapat digunakan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada peserta didik maupun guru. Demikian pada alat permainan termasuk salah satu sumber belajar. Sumber belajar (*learning resources*) adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu.

2. Alat Belajar

Alat belajar berfungsi untuk membantu siswa belajar guna meningkatkan efisiensi dalam belajar, sedangkan media pengajaran dapat diartikan “sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, rangsangan pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar”.

3. Pendukung Belajar

Pendukung belajar merupakan bagian lain yang cukup penting dalam fasilitas belajar adalah prasarana pendukung berupa gedung, terkhusus ruang kelas yang digunakan dalam pembelajaran dan perpustakaan. Gedung sekolah

sangat berpengaruh terhadap suasana belajar mengajar. Keadaan kelas yang bersih, baik dan memenuhi syarat kesehatan jauh lebih menuntungkan murid atau guru dibandingkan kelas yang buruk, kotor, dan tidak memenuhi syarat kesehatan. Serta kondisi tempat belajar yang ada dirumah yang lengkap untuk menunjang keberhasilan siswa dalam belajar.

Dapat disimpulkan dari pendapat Gie bahwa aspek-aspek dalam fasilitas belajar meliputi sumber belajar, alat belajar dan pendukung belajar bagian lain. Dimana ketiga aspek ini saling berkaitan an berkesinambungan tidak dapat dipisahkan sehingga jika salah satu dianggap kurang maka hal tersebut dapat mempengaruhi aspek lainnya.

c. Ruang Lingkup Fasilitas Belajar

Menurut Sopiadin (2010, hlm. 74) dalam buku yang berjudul “Berbasis Kepuasan Siswa” ruang lingkup fasilitas sekolah meliputi:

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).

d. Fungsi Fasilitas Belajar

Menurut Sopiadin (2010, hlm. 78) dalam buku yang berjudul “Berbasis Kepuasan Siswa” fungsi atau manfaat fasilitas yaitu diantaranya :

- A. Fasilitas belajar (media pembelajaran) yang ada akan menjadikan pengajaran atau belajar lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- B. Materi pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.
- C. Fasilitas belajar (media pembelajaran) memungkinkan dilaksanakannya metode belajar mengajar yang lebih bervariasi.

e. Indikator Fasilitas Belajar

Menurut Slameto (2013, hlm. 33) indikator fasilitas belajar antara lain :

1. Ruang atau tempat belajar
Sebuah syarat untuk dapat belajar dengan sebaik-baiknya telah 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 aktifitas 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, almari/ 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.

Sedangkan menurut Gie (2002, hlm.22) indikator fasilitas belajar adalah sebagai berikut :

1. Tempat Ruang Belajar

Tempat belajar siswa yang memadai bagi siswa dapat dilihat dengan kenyamanan siswa atau kondisi ruangan yang di sediakan oleh pihak sekolah. Tempat belajar itu dapat berupa ruang kelas ataupun ruangan khusus untuk praktik.

2. Penerangan

Penerangan yang baik adalah sinar matahari karena sinarnya yang putih dan intensif. Namun, apabila cuaca tidak baik pihak sekolah juga harus menyediakan alternatif lain sehingga tidak akan mengganggu kegiatan belajar.

3. Buku-buku Pegangan

Buku pelajaran yang di sediakan sekolah seharusnya mampu memenuhi kebutuhan seluruh siswa. Siswa tidak hanya diwajibkan memiliki lembar kerja siswa (LKS) saja, tetapi siswa diharuskan memiliki buku-buku lain sebagai sumber belajar.

4. Kelengkapan Peralatan Praktik

Kelengkapan peralatan pembelajaran dapat membuka peluang bagi guru untuk lebih kreatif mengajar. Peralatan belajar yang di maksud spidol, papan tulis, penggaris,

penghapus LCD, dan yang paling penting adalah penunjang praktik

f. Jenis – Jenis Fasilitas Belajar

Menurut Djamarah (2008, hlm. 149), ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penyediaan fasilitas belajar di sekolah antara lain sebagai berikut:

1. Gedung

Gedung sekolah merupakan tempat yang strategis bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di sekolah. Gedung sekolah yang bersih dan terawat akan senantiasa memberikan kenyamanan bagi siswa dalam proses belajar.

2. Ruang Kelas

Suatu sekolah yang kurang ruang kelas, sementara jumlah anak didik yang dimiliki dalam jumlah yang banyak melebihi daya tampung kelas, akan banyak menemukan masalah. Kegiatan belajar mengajar berlangsung kurang kondusif. Pengelolaan kelas kurang efektif. Konflik antar anak didik secara proporsional sering terabaikan. Pertimbangan materiil yang menerima anak didik yang masuk dalam jumlah yang banyak, melebihi kapasitas kelas adalah kebijakan yang cenderung mengabaikan aspek kualitas pendidikan.

3. Laboratorium

Lengkap tidaknya fasilitas sekolah membuka peluang bagi guru untuk lebih kreatif mengajar. Guru dapat membimbing anak didik melakukan percobaan di laboratorium. Dengan adanya laboratorium disekolah siswa dapat aktif belajar dengan berbagai percobaan yang tidak hanya lewat kata-kata saja tetapi dapat dibuktikan secara langsung.

4. Perpustakaan

Kelengkapan buku-buku di perpustakaan sekolah ikut menentukan kualitas suatu sekolah. Perpustakaan sekolah adalah laboratorium ilmu. Tempat ini harus menjadi sahabat

karib anak didik. Di sekolah, kapan dan dimana ada waktu luang anak didik harus datang kesana untuk membaca buku atau meminjam buku demi keberhasilan belajar.

5. Ruang BK

Bahwa seorang siswa yang belajar di sekolah tidak bisa lepas dari suatu masalah, siswa dapat menyelesaikan setiap permasalahan disekolah dengan berkonsultasi pada guru BK. Dalam menyelesaikan masalah diperlukan ruangan yang nyaman dalam membicarakan permasalahan sehingga siswa dapat menceritakan masalah yang dihadapi tanpa canggung.

6. Buku-buku Pelajaran

Buku pegangan anak didik harus lengkap sebagai penunjang kegiatan belajar. Dengan pemilikan buku sendiri anak didik dapat membaca sendiri kapan dan dimanapun ada kesempatan. Pihak sekolah dapat membantu anak didik dengan meminjami anak sejumlah buku yang sesuai dengan kurikulum. Dengan pemberian fasilitas belajar tersebut diharapkan kegiatan belajar anak didik lebih bergairah.

Selain itu, Gie dalam Hidayana (2021, Volume 11) menjelaskan macam-macam fasilitas belajar yaitu :

1. Ruang atau tempat belajar yang baik, hal ini merupakan syarat untuk dapat belajar dengan baik. Ruang atau tempat belajar yang memadai dan nyaman akan meningkatkan minat untuk belajar siswa.
2. Penerangan cahaya yaitu penerangan yang tidak berlebihan dan tidak kurang, tetapi memadai untuk dapat belajar dengan baik.
3. Sirkulasi udara yaitu tempat keluar dan masuknya udara, tanpa adanya sirkulasi udara yang baik maka akan membuat tempat belajar pengab dan akan membuat siswa kurang maksimal dalam kegiatan belajar mengajar.

4. Perabotan belajar yang lengkap, yaitu alat-alat yang dibutuhkan kegiatan belajar mengajar seperti meja belajar, kursi belajar, dan lemari buku serta kemungkinan perabotan lain yang diperlukan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.
5. Perlengkapan belajar yang efisien, dimana perlengkapan belajar merupakan bagian dari sistem yang harus ada agar kesatuan sistem kegiatan dapat terlaksana dengan sempurna dan terarah ke tujuan yang tertentu. Kekurangan alat atau ketiadaan alat yang dipergunakan akan mengurangi sempurnannya efisiensi maupun efektivitas kegiatan. Syarat lain dalam kegiatan belajar mengajar yaitu buku-buku pegangan yaitu buku pelajaran yang dapat menunjang pemahaman siswa dalam menerima materi.

Dalam kaitannya dengan sarana pendidikan Bafadal dalam Hidayana (2021, Volume 11) mengklasifikasikan fasilitas belajar menjadi dua yaitu:

1. Sarana Pendidikan
 - a. Ditinjau dari habis tidaknya digunakan, meliputi:
 - a) Sarana pendidikan yang habis dipakai atau segala bahan dan alat yang digunakan bisa habis dalam waktu tertentu, seperti spidol, penghapus, sapu, dan sebagainya.
 - b) Sarana pendidikan yang tahan lama atau bahan yang dapat digunakan secara terus menerus dalam waktu lama, seperti bangku, kursi, komputer, dan sebagainya.
 - b. Dari bergerak tidaknya saat digunakan, meliputi:
 - a) Sarana pendidikan yang bergerak yaitu benda-benda yang dapat digerakkan atau dipindah sesuai kebutuhan, seperti lemari, bangku, kursi, dan sebagainya.

- b) Sarana pendidikan yang tidak bergerak benda-benda yang tidak bisa atau relatif sangat sulit untuk dipindahkan, seperti tanah, bangunan, sumur, dan lain sebagainya.
- c. Hubungannya dengan proses belajar mengajar, meliputi:
 - a) Sarana pendidikan yang secara langsung dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, seperti kapur tulis, spidol, alat peraga, alat praktik, dan media/sarana pendidikan lainnya yang digunakan guru dalam mengajar.
 - b) Sarana pendidikan yang secara tidak langsung berhubungan dengan proses belajar mengajar, seperti lemari.

2. Prasarana Pendidikan

Prasarana pendidikan ini dapat diklasifikasikan menjadi dua macam:

- a. Prasarana pendidikan yang secara langsung digunakan untuk proses belajar mengajar, seperti ruang belajar, ruang perpustakaan, ruang praktik, ketrampilan, ruang laboratorium dan lain-lain.
- b. Prasarana sekolah yang keberadaannya tidak digunakan dalam proses belajar mengajar, tetapi secara langsung dapat menunjang terjadinya proses belajar mengajar. Misalnya ruang kantor, kantin, jalan menuju sekolah, kamar kecil, ruang UKS, ruang kepala sekolah, dan tempat parkir.

2. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran tentu sangat penting dalam menentukan hasil pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik. Pembelajaran yang efektif tidak hanya dilihat dari segi hasil evaluasi yang dicapai oleh

peserta didik, tapi juga mampu memberikan pemahaman yang baik, ketekunan, kedisiplinan, semangat dan rasa senang saat belajar.

a. Definisi Efektivitas Pembelajaran

Efektifitas berasal dari kata efektif yang menurut kamus besar bahasa Indonesia berarti keberhasilan, manjur, atau mujarab. Jadi ke efektifan pengajaran mengandung pengertian keberhasilan pengajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar. Menurut Fitriani (2011, hlm. 6) mengatakan bahwa efektifitas pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar . Menurut Miarso dalam Rohmawati (Volume 9, 2015) mengatakan bahwa efektifitas pembelajaran merupakan salah satu standart mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi, ”*doing the right things*”.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi efektifitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan, dalam hal ini efektifitas dapat dilihat dari tercapai tidaknya tujuan instruksional khusus yang telah dicanangkan. Metode pembelajaran dikatakan efektif jika tujuan instruksional khusus yang dicanangkan lebih banyak tercapai. Pengertian efektifitas secara umum dapat di artikan seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Dimana kata efektifitas lebih mengacu pada tujuan yang telah di targetkan sebelumnya. Efektivitas ini sangat berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan suatu model pembelajaran yang digunakan.

Efektivitas pembelajaran menurut Supriyono (2014, hlm. 1) merujuk pada berdaya dan berhasil guna seluruh komponen pembelajaran yang diorganisir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran efektif mencakup keseluruhan tujuan pembelajaran baik yang berdimensi mental, fisik, maupun sosial.

Kemudian definisi efektivitas pembelajaran menurut Yusufhadi Miarso (2004, hlm. 516-536), efektivitas pembelajaran adalah yang menghasilkan belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi para peserta didik, melalui prosedur pembelajaran yang tepat. Menurut Popham dalam Yulita (2014, Volume 10) efektivitas proses pembelajaran seharusnya ditinjau dari hubungan guru tertentu yang mengajar kelompok peserta didik tertentu, di dalam situasi tertentu dalam usahanya mencapai tujuan-tujuan instruksional tertentu. Efektivitas proses pembelajaran berarti tingkat keberhasilan guru dalam mengajar kelompok peserta didik tertentu dengan menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan instruksional tertentu.

Dalam hal ini efektivitas pembelajaran atau pembelajaran yang efektif adalah usaha yang membuahkan hasil atau menghasilkan belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi para mahasiswa, melalui pemakaian prosedur yang tepat.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Efektivitas Pembelajaran

Ada berbagai faktor yang mempengaruhi efektivitas suatu pembelajaran, baik dari faktor guru, faktor siswa, materi pembelajaran, media, maupun model pembelajaran. Menurut Slavin (2009, hlm.25) menyatakan “Faktor yang mempengaruhi efektivitas yaitu mutu (*quality*), ketepatan (*appropriateness*), intensif (*intensive*), dan waktu (*time*)”. Berikut beberapa penjelasan mengenai faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran:

1. Mutu pengajaran, yaitu sejauh mana penyajian informasi atau kemampuan membantu siswa dengan mudah mempelajari bahan. Adapun indikator kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, yaitu:
 - 1) Memulai kegiatan pendahuluan.
 - 2) Mengelola kegiatan inti.
 - 3) Mengorganisasi proses kegiatan pembelajaran dengan baik.
 - 4) Memberikan apresiasi kepada siswa.

- 5) Mengakhiri proses kegiatan pembelajaran
2. Tingkat pengajaran yang tepat, yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa siswa sudah siap dalam menerima pembelajaran baru yang mempunyai kemampuan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mempelajarinya. Adapun indikator aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, yaitu:
 - 1) Mendengarkan atau memperhatikan penjelasan dari pendidik/ peserta didik
 - 2) Membaca Lembar Kerja Siswa (LKS)
 - 3) Berdiskusi dengan kelompok serta berpartisipasi aktif dalam mengerjakan LKS
 - 4) Mempresentasikan hasil kelompok
 - 5) Mendengarkan kelompok lain pada saat presentasi kelompok
 - 6) Mengajukan pertanyaan saat presentasi kelompok
 - 7) Merayakan reward
 - 8) Perilaku tidak relevan dengan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)
 3. Intensif, yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa siswa termotivasi untuk mengerjakan tugas-tugas belajar dan untuk mempelajari bahan yang disajikan. Dengan demikian, pembelajaran akan efektif dan akan memberikan perubahan yang positif terhadap siswa. Adapun indikator respon siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu:
 - 1) Tanggapan siswa dalam mengikuti pembelajaran
 - 2) Tata Bahasa
 - 3) Format Penulisan
 4. Waktu, yaitu sejauh mana siswa diberi cukup waktu untuk mempelajari bahan yang sedang diajarkan. Adapun indikator hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran yaitu:
 - 1) Representasi Masalah
 - 2) Mengorganisasikan kegiatan proses belajar siswa

3) Bahasa dan Penulisan

c. Indikator Efektivitas Pembelajaran

Menurut Carrol sebagaimana di kutip oleh Supardi (2013) di dalam bukunya yang berjudul “*Sekolah Efektif : Konsep dasar dan praktiknya*” menyatakan bahwa ada 5 indikator penentu efektivitas belajar diantaranya sebagai berikut :

1. Sikap berupa kemauan dan keterampilan peserta didik dalam belajar
2. Kemampuan untuk memahami pengajaran yaitu kemauan peserta didik untuk mempelajari sesuatu pelajaran, termasuk didalamnya kemampuan peserta didik dalam belajar dengan bekal pengetahuan awal untuk mempelajari pelajaran akan datang
3. Ketekunan adalah jumlah waktu yang dapat disediakan oleh peserta didik untuk belajar dengan tekun
4. Peluang yaitu peluang waktu yang disediakan oleh guru untuk mengajar sesuatu keterampilan atau konsep
5. Pengajaran yang bermutu adalah efektivitas suatu pengajaran yang disampaikan

Slavin dalam Mutaqin (2021, series 4) ke efektifan pembelajaran dapat diukur menggunakan empat indikator sebagai berikut :

1. Kualitas pembelajaran (kualitas asuransi), yaitu seberapa besar kadar informasi yang disajikan sehingga siswa dapat dengan mudah mempelajarinya atau tingkat kesalahannya semakin kecil. Semakin kecil tingkat kesalahan yang dilakukan berarti semakin efektif pembelajaran. Menentukan tingkat keefektifan pembelajaran tergantung pada tujuan pengajaran tertentu, biasanya disebut ketuntasan belajar.
2. Kesesuaian tingkat pembelajaran (tingkat instruksional yang sesuai) yaitu sejauh mana guru memastikan tingkat kesiapan siswa dalam menerima materi baru.

3. Insentif yaitu seberapa besar usaha guru memotivasi siswa untuk menyelesaikan atau mengerjakan tugas-tugas dan mempelajari materi yang diberikan. Makin besar motivasi yang diberikan, makin besar pula keaktifan siswa dengan demikian pembelajaran akan efektif.
4. Waktu, yaitu waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran akan efektif apabila siswa dapat menyelesaikan pelajaran sesuai dengan waktu yang ditentukan.

d. Ciri-ciri Efektivitas Pembelajaran

Kemudian menurut Supardi (2013) dalam bukunya yang berjudul "*Sekolah Efektif*" menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari ciri-ciri sebagai berikut :

1. Peserta didik menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan
2. Guru menyediakan materi sebagai fokus berfikir dan berinteraksi dalam pelajaran
3. Aktivitas-aktivitas peserta didik sepenuhnya didasarkan pada pengkajian
4. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada peserta didik dalam menganalisis informasi
5. Orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berfikir
6. Guru menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya pembelajaran guru

e. Kriteria Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran merupakan suatu tolak ukur yang digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Baroh (2010, hlm.18) mengatakan

bahwa kriteria efektifitas meliputi beberapa aspek diantaranya adalah :

1. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran baik
2. Aktivitas peserta didik selama pembelajaran baik
3. Respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran positif
4. Hasil belajar siswa tuntas secara klasikal. Dengan syarat aspek ketuntasan belajar terpenuhi.

Sedangkan menurut Amalia dan Ibrahlin (2017, hlm.101) di dalam proses belajar mengajar banyak faktor yang mempengaruhi terhadap berhasilnya sebuah pembelajaran, antara lain adalah kurikulum, daya serap, presensi guru, presensi peserta didik dan prestasi belajar.

3. Aspek Nilai Kognitif

Pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu; ranah kognitif, psikomotor dan afektif. Secara eksplisit ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Setiap mata pelajaran selalu mengandung ketiga ranah tersebut, namun penekanannya selalu berbeda. Tetapi sesuai dengan judul yang telah diajukan yaitu mengenai Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Efektivitas Pembelajaran Ekonomi Yang Berimplikasi Terhadap Nilai Kognitif Peserta Didik Di SMA YPI Bandung. Maka penulis dalam penelitian ini akan memfokuskan pembahasan masalah kepada aspek nilai kognitif saja.

a. Sejarah Taksonomi Bloom

Taksonomi tujuan pendidikan yang disusun Bloom dkk, adalah sebuah kerangka untuk mengklasifikasikan pernyataan-pernyataan tentang apa yang diharapkan agar dipelajari siswa. Pada awalnya kerangka tersebut disusun dengan maksud untuk memfasilitasi pertukaran soal-soal tes antar fakultas pada pertukaran soal-soal tes antar fakultas pada berbagai universitas untuk menciptakan bank soal, masing-masing mengukur tujuan pendidikan yang sama. Benjamin S. Bloom memprakarsai sebuah

ide, berharap ide tersebut akan meringankan pekerjaan dalam menyiapkan ujian pengetahuan umum tahunan bagi para tenaga pendidik. Untuk membantu usahanya dalam mewujudkan ide tersebut maka Bloom merangkul ahli-ahli pengukuran dari seluruh Amerika, kebanyakan dari mereka sering menghadapi permasalahan yang sama. Kelompok ini bertemu sekitar dua kali dalam setahun yang dimulai tahun 1949 untuk memantau perkembangan, membuat revisi, dan merencanakan langkah-langkah selanjutnya. Pada awalnya setuju bahwa untuk aspek kognitif ini memiliki enam level tingkatan yaitu Pengetahuan (*knowledge*), Pemahaman (*comprehension*), Penerapan (*application*), Analisis (*analysis*), Sintetis (*syntetis*), dan Penilaian (*evaluation*).

Kemudian pada tahun 2001 Anderson,dkk merevisi Taksonomi Bloom ini menjadi Taksonomi Bloom Dua Dimensi, yang terdiri dari dimensi proses Kognitif (*proces kognitif dimension*) dan dimensi pengetahuan, (*knowledge dimension*). Dimensi proses kognitif terdiri dari enam level tingkatan yang berupa kata kerja yaitu mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*) dan menciptakan (*create*). Sedangkan pada dimensi pengetahuan, terdiri dari empat level yang berupa kata benda yaitu pengetahuan faktual (*factual knowledge*), pengetahuan konseptual (*conseptual knowledge*), pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*), dan pengetahuan metakognitif (*metacognitive knowledge*).

b. Definisi Nilai Kognitif

Kognitif yang berasal dari bahasa latin *cognitio* memiliki arti pengenalan, yang mengacu kepada proses mengetahui maupun kepada pengetahuan itu sendiri. Dengan kata lain aspek nilai kognitif merupakan aspek yang berkaitan dengan nalar atau proses berpikir, yaitu kemampuan dan aktivitas otak untuk

mengembangkan kemampuan rasional. Magdalena (2020, Volume 2) menjelaskan dalam Taksonomi Bloom ini, dimensi proses kognitif yang telah diperbaiki daripada Taksonomi Bloom versi baru mempunyai enam proses dari yang paling sederhana hingga yang paling rumit yaitu Mengingat, Memahami, Menerapkan, Menganalisis, Mengevaluasi dan Menciptakan. Aspek kognitif berhubungan erat dengan kemampuan berfikir. Sedangkan ranah afektif mencakup watak perilaku seperti sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral. Tujuan aspek kognitif berorientasi kepaas kemampuan berpikir ang mencakup kemampuan intelektual yang lebih seerhana yaitu mengingat sampai pada kemampuan memecahkan masalah. Dengan demikian aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi. Masalah afektif dirasakan penting oleh semua orang, namun implementasinya masih kurang.

Menurut Susanto (2021, hlm. 48) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampua individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Dari pengertian menurut Susanto tersebut dapat kita simpulkan bahwa aspek nilai kognitif adalah suatu proses berpikir yang di milikin oleh semua individu dimana proses berpikir ini meliputi menghubungkan sesuatu menilai dan juga mempertimbangkan suatu kejadian. Aspek kognitif menjadi aspek utama dalam banyak kurikulum pendidikan dan menjadi tolok ukur penilaian perkembangan anak. Kognitif yang berasal dari bahasa latin *cognitio* memiliki arti pengenalan, yang mengacu kepada proses mengetahui maupun kepada pengetahuan itu sendiri.

Menurut Vindayanti dalam Hamdani (2020, Volume 1) kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Salah satu teori yang membahas pentingnya aspek kognitif adalah teori yang

dinyatakan oleh Benyamin S. Bloom, kualitas pendidikan yang baik adalah proses belajar mengajar yang menerapkan semua tingkat ranah kognitif dalam setiap proses kegiatan pembelajarannya. Kemampuan kognitif merupakan penguasaan peserta didik dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti aspek pengetahuan dan aspek keterampilan berpikir yang mencakup kemampuan berpikir tingkat rendah atau yang disebut *Lower Order Thinking Skills* (LOTS) yang mencakup ranah mengingat (C1), memahami (C2), dan mengaplikasikan (C3), lalu ada tiga aspek dari kemampuan berpikir tingkat tinggi *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yaitu mencakup kemampuan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6) berdasarkan taksonomi Bloom yang telah direvisi Anderson dan Krathwohl (2001).

Kemudian menurut Rosa dalam Hamdani (2020, Volume 1) mengatakan bahwa kemampuan kognitif peserta didik dapat diukur dengan memberikan tes kepada peserta didik. Ini berguna untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Dengan dilakukannya kegiatan tes guru dapat mengetahui sejauh mana perkembangan aspek kognitif setiap peserta didik, hal tersebut dapat di jadikan acuan dalam peningkatan mutu kegiatan proses pembelajaran selanjutnya. Menurut Hardianti (2018) salah satu penyebab setiap peserta didik memiliki kemampuan kognitif pada tingkatan yang berbeda-beda ialah perbedaan gender. Hal ini di perkuat dengan pendapat Helguson (2012) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah antara perempuan dan laki-laki, laki-laki lebih unggul dalam penguasaan matematis dan pemecahan masalah dibandingkan dengan perempuan. Kemudian menurut Nasution dalam Hamdani (2020, Volume 1) adanya perbedaan gender antara laki-laki dan perempuan dalam beberapa bidang yaitu diantaranya adalah :

1. Perempuan lebih baik dalam komprehensif verbal, kefasihan bahasa dan komunikasi
2. Laki-laki lebih baik dalam penalaran berpikir, memahami dan memproses sesuatu dalam bentuk visual
3. Laki-laki lebih baik dalam keahlian kuantitatif dan memecahkan masalah

c. Indikator Nilai Kognitif

Gunawan dalam jurnalnya yang berjudul “ Taksonomi Bloom – Revisi Ranah KOGnitif : Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Penilaian” (2016, Volume 1) menyatakan bahwa Taksonomi Bloom ranah kognitif terdapat 6 level tingkatan yaitu Pengetahuan (*knowledge*), Pemahaman (*comprehension*), Penerapan (*application*), Analisis (*analysis*), Sintetis (*syntetis*), dan Penilaian (*evaluation*). Kemudian dilakukan revisi oleh Anderson dan Krathwohl (2001, hlm. 86-88) yakni menjadi Mengingat (*remember*), Memahami/mengerti(*understand*), Menerapkan (*apply*), Menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan Menciptakan (*create*).

1. Mengingat (*Remember*)

Mengingat merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) dan pemecahan masalah (*problem solving*). Kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang jauh lebih kompleks. Mengingat meliputi mengenali (*recognition*) dan memanggil kembali (*recalling*).

2. Memahami/mengerti (*Understand*)

Memahami/mengerti berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari berbagai sumber seperti pesan, bacaan dan komunikasi. Memahami/mengerti berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan (*classification*) dan membandingkan (*comparing*). Mengklasifikasikan akan muncul ketika seorang siswa berusaha mengenali pengetahuan yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan tertentu. Mengklasifikasikan berawal dari suatu contoh atau informasi yang spesifik kemudian ditemukan konsep dan prinsip umumnya. Membandingkan merujuk pada identifikasi persamaan dan perbedaan dari dua atau lebih obyek, kejadian, ide permasalahan, atau situasi. Membandingkan berkaitan dengan proses kognitif menemukan satu persatu ciri-ciri dari obyek yang diperbandingkan.

3. Menerapkan (*Apply*)

Menerapkan menunjuk pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan berkaitan dengan dimensi pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*). Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan prosedur (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*). Menjalankan prosedur merupakan proses kognitif siswa dalam menyelesaikan masalah dan melaksanakan percobaan di mana siswa sudah mengetahui informasi tersebut dan mampu menetapkan dengan pasti prosedur apa saja yang harus dilakukan.

4. Menganalisis (*Analyze*)

Menganalisis merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. Kemampuan menganalisis merupakan jenis

kemampuan yang banyak dituntut dari kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah. Berbagai mata pelajaran menuntut siswa memiliki kemampuan menganalisis dengan baik. Tuntutan terhadap siswa untuk memiliki kemampuan menganalisis sering kali cenderung lebih penting daripada dimensi proses kognitif yang lain seperti mengevaluasi dan menciptakan.

5. Mengevaluasi (Evaluate)

Mengevaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Kriteria atau standar ini dapat pula ditentukan sendiri oleh siswa. Standar ini dapat berupa kuantitatif maupun kualitatif serta dapat ditentukan sendiri oleh siswa. Perlu diketahui bahwa tidak semua kegiatan penilaian merupakan dimensi mengevaluasi, namun hampir semua dimensi proses kognitif memerlukan penilaian. Perbedaan antara penilaian yang dilakukan siswa dengan penilaian yang merupakan evaluasi adalah pada standar dan kriteria yang dibuat oleh siswa.

6. Menciptakan (Create)

Menciptakan mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. Menciptakan sangat berkaitan erat dengan pengalaman belajar siswa pada pertemuan sebelumnya. Meskipun menciptakan mengarah pada proses berpikir kreatif

Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Kriteria atau standar ini dapat pula

ditentukan sendiri oleh siswa. Standar ini dapat berupa kuantitatif maupun kualitatif serta dapat ditentukan sendiri oleh siswa. Perlu diketahui bahwa tidak semua kegiatan penilaian merupakan dimensi mengevaluasi, namun hampir semua dimensi proses kognitif memerlukan penilaian. Perbedaan antara penilaian yang dilakukan siswa dengan penilaian yang merupakan evaluasi adalah pada standar dan kriteria yang dibuat oleh siswa.

Tabel 2. 1 Taksonomi Andreson dan Kratwhol

Tingkatan	Berpikir Tingkat Tinggi
Meniptakan (<i>Creating</i>)	Menggeneralisasikan (<i>Generating</i>) Merancang (<i>Desiging</i>) Memproduksi (<i>Producing</i>) Merencanakan kembali (<i>Devising</i>)
Mengevaluasi (<i>Evaluation</i>)	Mengecek (<i>Checking</i>) Mengkritisi (<i>Critiquing</i>) Hipotesa (<i>Hypothesising</i>) Eksperimen (<i>Experimenting</i>)
Menganalisis (<i>Analyzing</i>)	Memberi atribut (<i>Attributeing</i>) Mengorganisasikan (<i>Organizing</i>) Mengintegrasikan (<i>Integrating</i>) Mensahihkan (<i>Validating</i>)
Menerapkan (<i>Applying</i>)	Menjalankan prosedur (<i>Executing</i>) Mengimplementasikan (<i>Implementing</i>) Menyebarkan (<i>Sharing</i>)
Memahami (<i>Understanding</i>)	Mengklasifikasikan (<i>Classification</i>)

Tingkatan	Berpikir Tingkat Tinggi
	Membandingkan (<i>Comparing</i>) Menginterpretasikan (<i>Interpreting</i>) Berpendapat (<i>Inferring</i>)
Mengingat (<i>Remembering</i>)	Mengenali (<i>Recognitio</i>) Memanggil kembali (<i>Reccaling</i>) Mendeskripsikan (<i>Describing</i>) Mengidentifikasi (<i>Identifying</i>)
	Berpikir Tingkat Rendah

Sumber : Di olah kembali

Tabel ini menjelaskan mengenai Taksonomi Bloom revisi yang dilakukan oleh Andreson dan Kratwhol pada Tahun 2001 menjadi mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*) dan mencipta (*create*). Dalam tabel ini dijelaskan subjenis dari setiap tingkatan kognitif, mulai dari berpikir tingkat tinggi sampai dengan berpikir tingkat rendah.

Kemudian menurut Andreson dan Kratwhol dalam Gunawan (2016) menjelaskan dimensi pengetahuan merupakan dimensi tersendiri dalam Taksonomi Bloom revisi. Dalam dimensi ini akan di paparkan empat jenis kategori pengetahuan. Tiga jenis pertama Taksonomi Bloom revisi ini menakup semua jenis pengetahuan yang terdapat dalam Taksonomi Bloom, hanya saja mengganti sebagian nama jenisnya dan mengubah sebagian subjenis ke dalam kategori yang lebih umum. Sementara kategori ke empat yaitu pengetahuan metakognitif dan subjenisnya semua baru. Ada dimensi pengetahuan ini ada empat level kategori pengetahuan yaitu pengetahuan konseptual (*factual knowledge*), pengetahuan konseptual (*conseptual knowledge*), pengetahuan prosedural

(*procedural knowledge*) dan pengetahuan metakognitif (*metacognitive knowledge*).

Tabel 2. 2 Knowledge Dimension

Factual	Conceptual	Procedural	Metacognitive
Knowledge of terminology	Knowledge of classifications and categories	Knowledge of subject-specific skills and algorithms	Strategic knowledge
Knowledge of specific details and elements	Knowledge of principles and generalizations	Knowledge of subject-specific techniques and methods	Knowledge about cognitive tasks, including appropriate contextual and conditional knowledge
	Knowledge of theories, models, and structures	Knowledge of criteria for determining when to use appropriate procedures	Self-knowledge

Sumber : Di olah kembali

Dalam tabel diatas dijelaskan mengenai dimensi pengetahuan yang merupakan Taksonomi Bloom revisi yang dilakukan oleh Anderson dan Krathwohl pada Tahun 2001. Dalam tabel diatas menjelaskan tingkat level dimensi pengetahuan dan juga subjenisnya.

d. Tahapan Perkembangan Kognitif

Piaget dalam Ibda (2015) membagi tahapan perkembangan kognitif anak menjadi empat, yaitu:

1. Tahap Sensorimotor (0-24 Bulan) Pertama ada tahap sensorimotor yang dialami oleh bayi baru lahir (0 bulan) hingga usia 24 bulan atau 2 tahun. Di tahap awal kehidupan, si Kecil

masih sangat terbatas dari segi kemampuan. Namun setiap anak terlahir dengan bawaan berupa refleks dan rangsangan untuk mencari tahu dunianya. Beberapa kemampuan yang dimiliki oleh anak di tahap usia ini antara lain:

- a. Suka memperhatikan sesuatu dalam waktu lama
 - b. Memperhatikan suatu objek sebagai hal yang tetap dan ingin merubah letaknya
 - c. Melihat dirinya sendiri sebagai makhluk yang berbeda dari objek di sekelilingnya
 - d. Mencari rangsangan melalui suara dan sinar lampu
 - e. Mengartikan sesuatu dengan cara memanipulasinya
2. Tahap Pra-Operasional (2-7 Tahun) Ciri utama perkembangan kognitif anak di tahap ini adalah mulai berkembangnya konsep intuitif dan penggunaan simbol. Tahap pra-operasional terbagi menjadi dua, yaitu:
- a. Pre-operasional (2-4 tahun): si Kecil sudah mampu mengembangkan konsepnya menggunakan bahasa sederhana, tapi masih sering mengalami kesalahan dalam memahami suatu objek. Ciri-cirinya antara lain:
 - a) Mampu mengelompokkan objek secara tunggal dan mencolok
 - b) Mampu mengumpulkan benda-benda berdasarkan kriteria
 - c) Mampu menyusun beberapa benda secara berderet
 - d) *Self counter* yang sangat menonjol.
 - b. Intuitif (4 - 7 tahun): pengetahuan yang diperoleh anak didasarkan pada kesan yang agak abstrak. Ia dapat menyimpulkan, tapi belum mampu mengungkapkannya dengan kata-kata. Untuk itu anak di kategori usia ini sudah mampu mengutarakan isi hatinya, khususnya bagi anak yang mempunyai banyak pengalaman. Ciri-ciri anak di tahap ini antara lain:

- a) Sudah mulai mengenali hubungan secara logis atas hal-hal yang lebih rumit.
 - b) Meski kurang menyadari, tapi si Kecil sudah dapat mengkategorikan objek.
3. Tahap Operasional Konkret (7-11 Tahun)
- Tahap ketiga perkembangan kognitif si Kecil adalah operasional konkret pada kategori usia 7-11 tahun. Berikut adalah ciri-ciri perkembangan di tahapan ini:
- a) Sudah mampu mengelompokkan objek atau situasi tertentu dan mengurutkan sesuatu
 - b) Kemampuannya dalam mengingat dan berpikir logis juga semakin meningkat
 - c) Memahami konsep sebab-akibat secara rasional dan sistematis
 - d) Mulai dapat belajar membaca dan matematika
 - e) Sikap egosentrisnya semakin berkurang secara perlahan.
4. Tahap Operasional Formal (Mulai 11 Tahun)
- Memasuki usia pra-remaja, anak pada tahapan operasional formal memiliki beberapa ciri sebagai berikut:
- a) Sudah menguasai penalaran dan berpikir secara abstrak
 - b) Mampu menarik kesimpulan dari informasi yang ia dapat
 - c) Memahami konsep yang bersifat abstrak, seperti nilai dan cinta
 - d) Sudah dapat melihat realitas yang terkadang bisa abu-abu, tidak melulu hitam dan putih. Kemampuan ini sangat penting karena akan membantu ia melewati masa peralihan dari fase remaja menuju fase dewasa

B. Hasil Penelitian Terdahulu Yang Sesuai Dengan Penelitian

Tabel 2. 3 Hasil Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul Penelitian	Variabel Penelitian
1	Marena Olyvia, Gimin, Hendripides Universitas Riau	Pengaruh Fasilitas Belajar, Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS Di SMA 12 Pekanbaru	Variabel Bebas : Fasilitas Belajar, Minat Belajar Variabel Terikat : Hasil belajar
2	Meita Satri Prihatin (Yogyakarta, 2017) Universitas Negeri Yogyakarta	Pengaruh Fasilitas Belajar, Gaya Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IIS SMA Negeri 1 Seyegan Tahun Ajaran 2016/2017	Variabel Bebas : Fasilitas Belajar, Gaya Belajar Dan Minat Belajar Variabel Terikat : Hasil Belajar
3	Iyana (Pekanbaru, 2019) UNIVERSITAS NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU PEKANBARU	Pengaruh Kelengkapan Fasilitas Belajar Sekolah Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di MADRASAH ALIYAH NEGERI 4 KAMPAR	Variabel Bebas : Fasilitas Belajar Variabel Terikat : Minat Belajar

C. Kerangka Pemikiran

Seiring dengan perkembangan zaman dunia pendidikan juga turut mengalami banyak modernisasi dari segi fasilitas belajar. Fasilitas belajar merupakan komponen yang paling penting dalam menunjang kegiatan belajar mengajar, hal ini selaras dengan fasilitas belajar menurut Djamarah (2006, hlm. 46) mengatakan bahwa “Fasilitas belajar adalah segala sesuatu yang memudahkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran”. Fasilitas belajar memiliki peran dan pengaruh besar dalam pencapaian prestasi belajar peserta didik. Fasilitas belajar juga menjadi komponen yang dapat memengaruhi tingkat efektivitas pembelajaran dan akan berimplikasi terhadap nilai kognitif peserta didik itu sendiri. Tetapi tidak semua sekolah memiliki fasilitas belajar yang lengkap untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Sehingga dengan kurang optimalnya pengadaan fasilitas belajar ini dapat memengaruhi tingkat efektivitas pembelajar peserta didik dan guru menjadi kurang optimal sehingga peserta didik tidak bisa mendapatkan hasil belajar yang seharusnya di dapatkan, dan guru juga menjadi kurang optimal dalam mengajar di karenakan kurangnya fasilitas penunjang tersebut. Hal ini akan turut berimplikasi terhadap hasil nilai kognitif peserta didik, apabila efektivitas pembelajar belum bisa tercapai secara optimal maka hal itu akan berpengaruh terhadap kegiatan belajar peserta didik yang tentu saja akan berimplikasi terhadap tingkat kemampuan peserta didik tersebut. Tentu saja banyak sekali indikator fasilitas belajar yang harus di siapkan oleh pihak sekolah untuk kegiatan belajar mengajar, hal ini selaras dengan yang di sampaikan oleh Slameto dalam bukunya yang berjudul “*Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*” (2013, hlm. 33) indikator fasilitas belajar mencakup beberapa hal diantaranya yaitu ruang atau tempat belajar, perabotan belajar, alat bantu belajar, dan sumber belajar.

Kemudian apabila sekolah telah mampu mengoptimalkan pengadaan fasilitas belajar hal tersebut akan berpengaruh terhadap efektivitas pembelajar peserta didik dan guru. Menurut Miarso dalam Rohmawati (Volume 9, 2015) mengatakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standart mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat

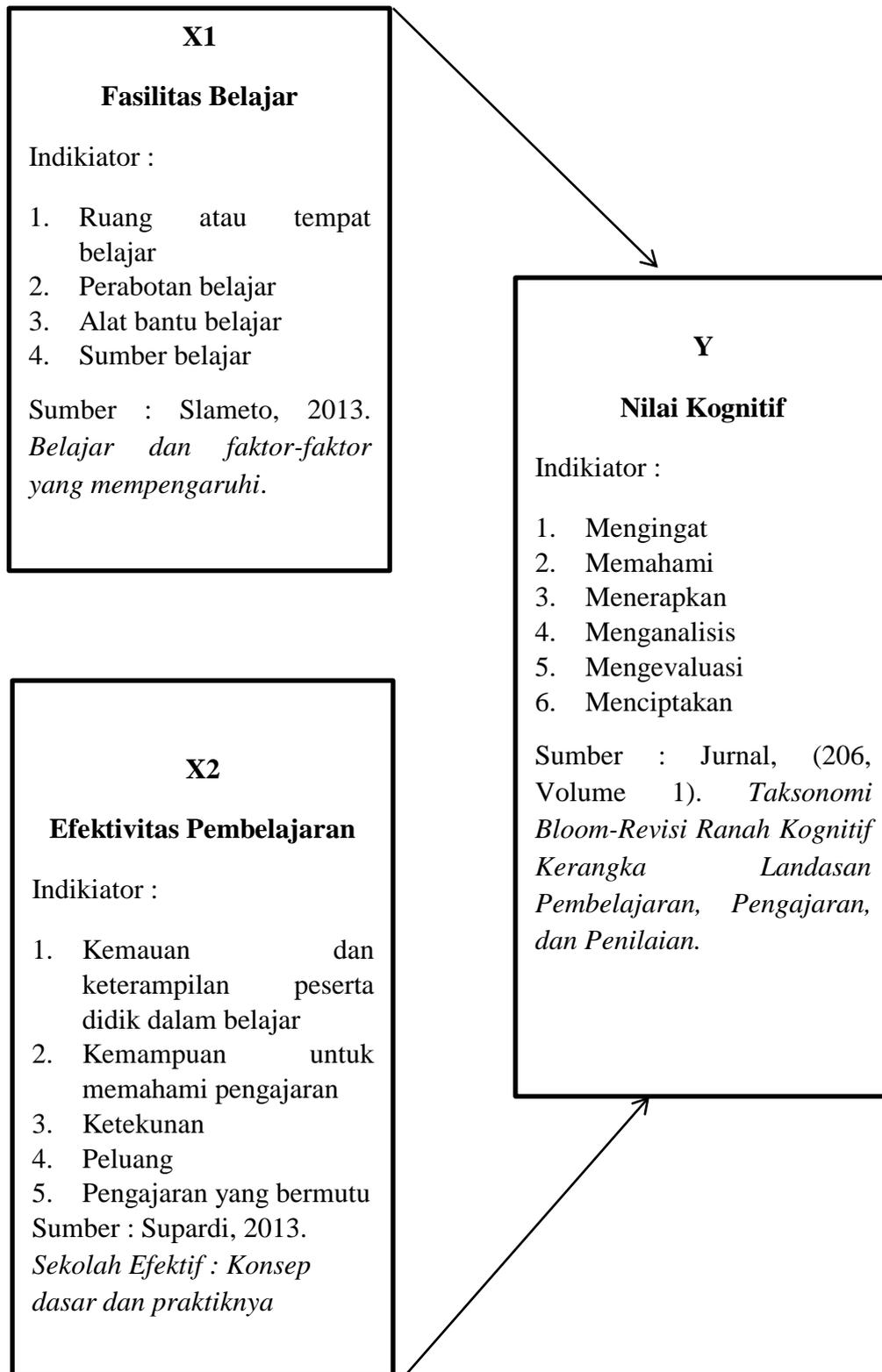
juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi, ”*doing the right things*”. Tentu saja banyak indikator yang dapat di jadikan sebagai bahan tolak ukur dalam mengukur tingkat efektivitas pembelajar dalam kegiatan proses belajar mengajar, menurut Carrol sebagaimana di kutip oleh Supardi (2013) di dalam bukunya yang berjudul “*Sekolah Efektif : Konsep dasar dan praktiknya*” yaitu sikap berupa kemauan dan keterampilan peserta didik dalam belajar, kemampuan untuk memahami pengajaran, ketekunan, peluang, dan pengajaran yang bermutu. Apabila semua indiikator trsebut telah dapat tercapai maka efektivitas pembalajar telah tercipta dalam kegiatan proses belajar mengajar tersebut, tetapi apabila komponen tersebut tidak dapat terapai secara penuh maka efektivitas pembelajaran kurang optimal dan harus di perbaiki.

Sedangkan untuk nilai kognitif menjadi komponen terakhir dalam kegiatan proses belajar mengajar. Dimana nilai kognitif ini di pengaruhi oleh keadaan fasilitas belajar dan tingkat efektivitas pembelajaran, apabila sekolah mampu untuk mengoptimalkan pengadaan fasilitas belajar maka hal tersebut tentu dapat menunjang tingkat efektivitas pembelajaran yang optimal dan hal ini akan berimplikasi terhadap tingkat nilai kognitif peserta didik. Tetapi apabila fasilitas belajar kurang optimal maka hal tesbuat akan kurang optimal juga dalam menunjang tingtas efektivitas pembelajaran yang tentu saja akan berimplikasi terhadap kurang optimalnya tingkat nilai kognitif peserta didik yang seharusnya dapat dicapai. Menurut Susanto (2021, hlm. 48) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampua individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Dari pengertian menurut Susanto tersebut dapat kita katakan bahwa aspek nilai kognitif adalah suatu proses berpikir yang di milikin oleh semua individu dimana proses berpikir ini meliputi menghubungkan sesuatu menilai dan juga mempertimbangkan suatu kejadian. Kemudian menurut Vindayanti dalam Hamdani (2020, Volume 1) kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. kemudian Gunawan dalam jurnalnya yang berjudul “Taksonimi Bloom – Revisi Ranah Kognitif : Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran,

Pengajaran, Dan Penilaian“ (2016, Volume 1) menyatakan bahwa Taksonomi Bloom ranah kognitif terdapat 6 level tingkatan yaitu Pengetahuan (*knowledge*), Pemahaman (*comprehension*), Penerapan (*application*), Analisis (*analysis*), Sintetis (*syntetis*), dan Penilaian (*evaluation*). Kemudian dilakukan revisi oleh Anderson dan Krathwohl (2001, hlm. 86-88) yakni menjadi Mengingat (*remember*), Memahami/mengerti(*understand*), Menerapkan (*apply*), Menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan Menciptakan (*create*). Kemudian Ada dimensi pengetahuan ini ada empat level kategori pengetahuan yaitu pengetahuan faktual (*factual knowledge*), pengetahuan konseptual (*conseptual knowledge*), pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*) dan pengetahuan metakognitif (*metacognitive knowledge*).

Maka dari penjelasan konsep diatas, kerangka pemikiran ini di gambarkan oleh peneliti ke dalam peta konsep sebagai berikut :

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran



D. Asumsi dan Hipotesis

a. Asumsi

Asumsi adalah dugaan atau anggapan sementara yang belum terbukti kebenarannya dan memerlukan pembuktian secara langsung. Memperkirakan keadaan tertentu yang belum terjadi juga termasuk ke dalam makna asumsi. Menurut Winarno Surakhmad dalam Suharsimi (2013, hlm. 104) anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik. Dikatakan selanjutnya bahwa setiap penyelidikan dapat merumuskan postulat yang berbeda.

Dari pengertian di atas maka penulis menentukan asumsi sebagai berikut ini :

1. Fasilitas pendidikan akan berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran peserta didik di sekolah
2. Efektivitas pembelajaran akan berpengaruh kepada nilai kognitif peserta didik
3. Nilai kognitif peserta didik ikut dipengaruhi oleh kelengkapan fasilitas belajar dan efektivitas pembelajaran

b. Hipotesis

Sugiyono (2015, hlm. 96) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan jawaban yang sifatnya sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang mana rumusan masalah tersebut sudah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis disebut sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori. Pengertian hipotesis menurut Fraenkel dan Wallen Sebagaimana dikutip dari buku Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif (2021) karya Muhammad Darwin, dkk, Fraenkel dan Wallen mengartikan hipotesis sebagai prediksi atas kemungkinan hasil dari suatu penelitian.

Dari kedua pendapat mengenai hipotesis menurut para ahli maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara dalam suatu penelitian yang kebenarannya belum dapat dipastikan atau belum

dapat untuk di benarkan karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori saja.

Maka berdasarkan definisi yang telah dijelaskan, dapat dirumuskan hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh antara fasilitas belajar terhadap persepsi siswa dalam memahami materi ajar pada mata pelajaran ekonomi di SMA YPI Bandung

H_0 : Tidak terdapat pengaruh antara efektivitas pembelajaran terhadap persepsi siswa dalam memahami materi ajar pada mata pelajaran ekonomi di SMA YPI Bandung

H_0 : Secara simultan tidak terdapat pengaruh antara fasilitas belajar dan efektivitas pembelajaran terhadap persepsi siswa dalam memahami materi ajar pada mata pelajaran ekonomi di SMA YPI Bandung

H_a : Terdapat pengaruh antara fasilitas belajar terhadap persepsi siswa dalam memahami materi ajar pada mata pelajaran ekonomi di SMA YPI Bandung

H_a : Terdapat pengaruh antara efektivitas pembelajaran terhadap persepsi siswa dalam memahami materi ajar pada mata pelajaran ekonomi di SMA YPI Bandung

H_a : Secara simultan terdapat pengaruh antara fasilitas belajar dan efektivitas pembelajaran terhadap persepsi siswa dalam memahami materi ajar pada mata pelajaran ekonomi di SMA YPI Bandung