

BAB II
KERANGKA TEORITIK, KERANGKA BERFIKIR, DAN HIPOTESIS
PENELITIAN

2.1 Kerangka Teoritik

2.1.1 Hasil Belajar Prakarya

a. Hasil Belajar

Proses belajar merupakan kegiatan inti dari pendidikan. Tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan sangat ditentukan oleh proses belajar yang dialami oleh peserta didik. Sehingga dalam proses belajar, guru, sekolah, maupun keluarga harus bekerjasama untuk melaksanakan pembelajaran yang efektif. Untuk melaksanakan pembelajaran yang efektif guru, sekolah maupun keluarga dapat menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan. Menurut Ahmadi dan Supriyono (Uno dan Mohammad, 2012: 138): “Secara psikologis belajar berarti suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Kemudian (Syah, 2010: 89) dalam bukunya *Psychology of Learning* mendefinisikan belajar sebagai *any relatively permanent change in an organism’s behavioral repertoire that occurs as a result of experience*. Belajar adalah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam atau keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman. Pendapat lain diungkapkan oleh Gagne (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 10) mengemukakan belajar merupakan kegiatan yang kompleks yang hasil belajar berupa kapabilitas yang dimiliki seperti keterampilan, pengetahuan, sikap,

dan nilai. Dari ketiga pendapat ahli tersebut belajar dapat didefinisikan sebagai proses seseorang berinteraksi dengan lingkungan secara kompleks yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sehingga membentuk kapabilitas seperti keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai.

Menurut Sudjana (2009: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Selain itu Winkel (dalam Purwanto, 2011: 45) mengemukakan pengertian hasil belajar sebagai perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi dan tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Kemudian Menurut Juliah (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 4) mengemukakan hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik anak sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Berdasarkan pendapat ahli di atas, hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan sikap dan tingkah laku anak yang diterima dari pengalaman belajar yang didalamnya mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor

Hasil belajar digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, dalam mengetahui hal tersebut maka diperlukan suatu evaluasi atau pengungkapan hasil belajar yang didasarkan pada standar atau indikator tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dari proses pendidikan tersebut. Menurut Sudjiono (2006: 75) memperkuat pendapat tersebut, menyatakan bahwa prestasi atau pencapaian peserta didik yang dilambangkan dengan nilai hasil belajar pada dasarnya

mencerminkan sejauh mana tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh peserta didik dalam pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditentukan bagi masing-masing pelajaran atau bidang studi.

Pengukuran keberhasilan hasil belajar dapat diukur dalam beberapa ranah diantaranya, Menurut Benjamin S Bloom (Jihad dan Haris, 2008: 14) tiga ranah hasil belajar adalah kognitif, afektif, psikomotorik. Sedangkan Menurut Idrus (2009: 36), penilaian hasil belajar idealnya dapat mengungkap semua aspek domain pembelajaran, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik". Menurut Sudjana (2009: 3) hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Jika dilihat dari pendapat ahli di atas, maka hasil belajar dapat diukur dari beberapa ranah yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Menurut Anderson dan Krathwohl (2001: 268) menjelaskan perubahan tingkah laku dari domain kognitif berdasarkan revisi Taksonomi Bloom sebagai berikut:

a. Domain Kognitif

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 (*meaningfull 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*). Mengenali berkaitan dengan mengetahui pengetahuan masa lampau yang berkaitan dengan hal-hal yang konkret, misalnya tanggal lahir, alamat rumah, dan usia, sedangkan memanggil kembali (*recalling*) adalah proses kognitif yang membutuhkan pengetahuan masa lampau secara cepat dan tepat.

2. Memahami atau mengerti (*Understand*), ini berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari berbagai sumber seperti pesan, bacaan, dan komunikasi. Memahami atau 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. Mengklarifikasikan 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*), pada tahapan ini 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. Jika siswa tidak mengetahui prosedur yang harus dilaksanakan dalam menyelesaikan permasalahan maka siswa diperbolehkan melakukan modifikasi dari prosedur baku yang sudah ditetapkan. Mengimplementasikan muncul apabila siswa memilih dan menggunakan prosedur untuk hal-hal yang belum diketahui atau masih asing. Karena siswa masih merasa asing dengan hal ini maka siswa perlu mengenali dan memahami permasalahan terlebih dahulu kemudian baru menetapkan prosedur yang tepat untuk menyelesaikan masalah. Mengimplementasikan berkaitan erat dengan dimensi proses kognitif yang lain yaitu mengerti dan menciptakan. Menerapkan merupakan proses yang kontinu, dimulai dari siswa menyelesaikan suatu permasalahan menggunakan prosedur baku/standar yang sudah diketahui. Kegiatan ini berjalan teratur sehingga siswa benar-benar mampu melaksanakan prosedur ini dengan mudah, kemudian berlanjut pada munculnya permasalahan-permasalahan baru yang asing bagi siswa, sehingga siswa dituntut untuk mengenal dengan baik permasalahan tersebut dan memilih prosedur yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan.

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. Kegiatan pembelajaran sebagian besar mengarahkan siswa untuk mampu membedakan fakta dan pendapat, menghasilkan kesimpulan dari suatu informasi pendukung. Menganalisis berkaitan dengan proses kognitif memberi atribut (*attributeing*) dan mengorganisasikan (*organizing*). Memberi atribut akan muncul apabila siswa menemukan permasalahan dan kemudian memerlukan kegiatan membangun ulang hal yang menjadi permasalahan. Kegiatan mengarahkan siswa pada informasi-informasi asal mula dan alasan suatu hal ditemukan dan diciptakan. Mengorganisasikan menunjukkan identifikasi unsur-unsur hasil komunikasi atau situasi dan mencoba mengenali bagaimana unsur-unsur ini dapat menghasilkan hubungan yang baik. Mengorganisasikan memungkinkan siswa membangun hubungan yang sistematis dan koheren dari potongan-potongan informasi yang diberikan.

5. Mengevaluasi (*Evaluate*), 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. Jika standar atau kriteria yang dibuat mengarah pada keefektifan hasil yang didapatkan dibandingkan dengan perencanaan dan keefektifan prosedur yang digunakan maka apa yang dilakukan siswa merupakan kegiatan evaluasi. Evaluasi meliputi mengecek (*checking*) dan mengkritisi (*critiquing*). Mengecek mengarah pada kegiatan pengujian hal-hal yang tidak konsisten atau kegagalan dari suatu operasi atau produk. Jika dikaitkan dengan proses berpikir merencanakan dan mengimplementasikan maka mengecek akan mengarah pada penetapan sejauh mana suatu rencana berjalan dengan baik. Mengkritisi mengarah pada penilaian suatu produk atau operasi berdasarkan pada kriteria dan standar eksternal. Mengkritisi berkaitan erat dengan berpikir kritis. Siswa melakukan penilaian dengan melihat sisi negatif dan positif dari suatu hal, kemudian melakukan penilaian menggunakan standar ini.

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, namun tidak secara total berpengaruh pada kemampuan siswa untuk menciptakan. Menciptakan di sini mengarahkan siswa untuk dapat melaksanakan dan menghasilkan karya yang dapat dibuat oleh semua siswa. Perbedaan menciptakan ini dengan dimensi berpikir kognitif lainnya adalah pada dimensi yang lain seperti mengerti, menerapkan, dan menganalisis siswa bekerja dengan informasi yang sudah dikenal sebelumnya, sedangkan pada menciptakan siswa bekerja dan menghasilkan sesuatu yang baru. Menciptakan meliputi menggeneralisasikan (*generating*) dan memproduksi (*producing*). Menggeneralisasikan merupakan kegiatan merepresentasikan permasalahan dan penemuan alternatif hipotesis yang diperlukan. Menggeneralisasikan ini berkaitan dengan berpikir divergen yang merupakan inti dari berpikir kreatif. Memproduksi mengarah pada perencanaan untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Memproduksi berkaitan erat dengan dimensi pengetahuan yang lain yaitu pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognisi

- b. Menurut Krathwoohl (Purwanto, 2011: 51) Domain Kemampuan Sikap (*Affective*) yaitu:

1. Penerimaan (*Receiving*)/ Menaruh Perhatian (*attending*) yakni kesediaan menerima rangsangan (stimulus) dengan memberikan perhatian kepada rangsangan yang datang kepadanya.
 2. Partisipasi atau merespon (*Responding*), yakni kesediaan memberikan respons dengan berpartisipasi dalam kegiatan untuk menerima rangsangan.
 3. Penilaian (*Valuing*), yakni kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut.
 4. Organisasi, yakni kesediaan mengorganisasikan nilai-nilai yang dipilihnya untuk menjadi pedoman yang mantap dalam perilaku.
 5. Internalisasi nilai atau karakterisasi (*characterization*), yakni menjadikan nilai-nilai yang diorganisasikan untuk tidak hanya menjadi pedoman perilaku tetapi juga menjadi bagian dari dalam perilaku sehari-hari.
- c. Menurut Simpson (Purwanto, 2011: 53) Ranah Psikomotorik yaitu:
1. Persepsi (*perception*) adalah kemampuan membedakan suatu gejala, inimerupakan kemampuan hasil belajar psikomotor yang paling rendah
 2. Kesiapan (*set*) adalah kemampuan menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan.
 3. Gerakan terbimbing (*guided response*) adalah kemampuan melakukan gerakan meniru model yang dicontohkan.
 4. Gerakan terbiasa (*mechanism*) adalah kemampuan melakukan gerakan tanpa ada model contoh karena latihan berulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan.

5. Gerakan kompleks (*adaptation*) adalah kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara, urutan, irama yang tepat.
6. Kreativitas (*origination*) adalah kemampuan menciptakan gerakan-gerakan baru yang tidak ada sebelumnya atau mengkombinasikan gerakan-gerakan yang ada menjadi kombinasi gerakan baru yang orisinal.

Dalam pengukuran hasil belajar, selain harus menentukan indikator yang digunakan, pendidik juga perlu menentukan batas minimal dari target hasil belajar yang akan dicapai. Menurut Syah (2011: 152) penetapan batas minimum keberhasilan belajar peserta didik selalu berkaitan dengan upaya pengungkapan hasil belajar. Ada beberapa alternatif norma pengukuran, antara lain dengan menggunakan skala angka ataupun dengan menggunakan simbol huruf. Menurut Cornbach (Siregar dan Nara, 2010: 156) tes hasil belajar digolongkan ke dalam unjuk kerja maksimum yang digunakan untuk menentukan kemampuan perorangan peserta didik. Prosedur unjuk kerja maksimum ditekankan pada seberapa bagus penampilan individual ketika termotivasi untuk memperoleh skor tertinggi. Secara garis besar, penilaian dapat dibagi dua, yaitu sebagai berikut :

1. Penilaian formatif dengan maksud memantau sejauh manakah suatu proses pendidikan telah berjalan sebagaimana yang telah direncanakan. Biasanya dilakukan secara periodik untuk memantau kemajuan peserta didik dan memperoleh balikan untuk pendidik dan peserta didik
2. Penilaian sumatif dilakukan untuk mengetahui sejauh manakah peserta didik dapat berpindah dari satu unit pembelajaran ke unit berikutnya. Biasanya diberikan pada akhir suatu program pembelajaran dan hasilnya digunakan

untuk menentukan seberapa jauh peserta didik menguasai tujuan pembelajaran.

Penelitian ini membatasi hasil belajar pada domain kognitif yang terdapat pada silabus mata pelajaran prakarya semester ganjil tahun ajaran 2014-2015. Biasanya ketercapaian kompetensi dasar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal anak. Menurut Sugihartono, dkk. (2007: 76-77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar yang meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis, dan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu yang meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Selain Menurut Slameto (2010: 61) ada faktor-faktor keluarga yang berpengaruh terhadap belajar anak diantaranya:

a. Cara orangtua dalam mendidik anak

Cara orangtua dalam mendidik anak kemungkinan akan berpengaruh terhadap belajar anak. Hal ini berkaitan dengan peran orangtua dalam memikul tugas dan tanggung jawab sebagai pendidik, guru dan pemimpin bagi anak-anaknya. Peran dan tugas orangtua salah satunya dapat dilihat dari bagaimana orangtua tersebut dalam mendidik anaknya, kebiasaan-kebiasaan baik yang ditanamkan agar mendorong semangat anak untuk belajar.

b. Relasi antara anggota keluarga

Relasi antara anggota keluarga yang terpenting adalah relasi antara anak dengan seluruh anggota keluarga terutama orangtua dengan anaknya atau anak dengan anggota keluarga yang lain. Wujud relasi bisa berupa cara

hubungan penuh kasih sayang, pengertian, dan perhatian atautkah diliputi oleh rasa kebencian, sikap terlalu keras, atau sikap acuh tak acuh. Relasi antara anggota keluarga ini erat hubungannya dengan bagaimana orangtua dalam mendidik anaknya.

c. Suasana rumah

Agar rumah menjadi tempat belajar yang baik maka perlu diciptakan suasana rumah yang tenang dan tentram. Suasana tersebut dapat tercipta apabila dalam keluarga tercipta hubungan yang harmonis antar orangtua dengan anak atau anak dengan anggota keluarga yang lain. Keadaan rumah juga perlu ditata dengan rapi dan bersih sehingga dapat menimbulkan rasa nyaman dan sejuk yang memungkinkan anak lebih suka tinggal dirumah untuk belajar. Suasana rumah yang tenang dan tentram dapat membantu konsentrasi anak belajar di rumah. Harapan dan tujuan anak untuk meraih prestasi belajar yang maksimal di sekolah kemungkinan juga akan terbantu

d. Keadaan ekonomi keluarga

Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak. Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya, misalnya makanan, perlindungan, kesehatan, juga membutuhkan fasilitas belajar seperti alat-alat tulis, ruang belajar serta sarana pelengkap belajar yang lain. Fasilitas tersebut dapat terpenuhi jika keluarga mempunyai penghasilan yang cukup. Kondisi yang demikian kemungkinan dapat memotivasi anak untuk maju.

e. Fasilitas belajar

Tempat belajar yang baik hendaknya terletak di tempat tenang dan terbebas dari hal-hal yang dapat mengganggu. Apabila tempat belajar baik maka setiap siswa akan memasuki tempat belajar akan tumbuh niatnya untuk belajar. Umumnya siswa lebih banyak menggunakan waktu untuk belajarnya di malam hari. Penerangan yang baik untuk membaca di waktu malam hari adalah penerangan tak langsung, karena cahaya yang dihasilkan mamantul dan tersebar ke semua arah sehingga sifat cahaya merata dan tidak menimbulkan bayangan.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan anak dalam proses berinteraksi dengan lingkungan secara kompleks yang mengakibatkan perubahan tingkah laku biasanya dapat diukur dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang dinyatakan dalam skala angka.

b. Pengertian Prakarya

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Prakarya merupakan pekerjaan tangan yang dilakukan di sekolah. Selanjutnya Prakarya di sekolah adalah usaha untuk memperoleh kompetensi cekat, cepat, dan tepat dalam menghadapi permasalahan belajar dan secara substansi bidang Prakarya mengandung kinerja kerajinan dan teknologi, istilah ini berasal dari kecakapan melaksanakan, mengolah, dan menciptakan dengan dasar kinerja *psychomotoric-skill*, diantaranya:

1. Prakarya Kerajinan berisi kerajinan tangan membuat (*creation with innovation*) benda pakai dan atau fungsional berdasarkan asas *form follow function*.
2. Prakarya Teknologi yaitu Teknologi Rekayasa (*Engineering*) berisi keterampilan menguraikan dan menyusuri kembali hasil teknologi seperti otomotif, elektronika, ketukangan, dan mesin, dan Teknologi Pengolahan berisi keterampilan mengubah fungsi, bentuk, sifat, kualitas bahan maupun perilaku obyek misalnya bahan pangan, pengolahan hasil tanaman dan sebagainya.

Menurut Paresti, dkk (2014: 3), tujuan mata pelajaran Prakarya yaitu melatih koordinasi otak dengan keterampilan teknis. Prakarya SMP diarahkan kepada teknologi tepat guna dengan mengganti bahan, bentuk serta keteknikan kepada pemenuhan prakarya *home skill* melalui pembelajaran kerajinan, teknologi rekayasa, teknologi budidaya, dan teknologi pengolahan. Dalam Struktur Kurikulum SMP, mata pelajaran Prakarya merupakan kelompok B yang menekankan pada aspek afektif dan psikomotor.

2.1.2 Hakikat Sumber Belajar dalam Keluarga

a. Sumber Belajar

Dalam pengertian sempit sumber belajar atau *learning resource* merupakan buku-buku atau bahan cetak lainnya. Selain itu sumber belajar memberikan kemudahan belajar sehingga diperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang diperlukan. Menurut Majid (2005: 170), sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dan

disimpan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu peserta didik dalam belajar sebagai perwujudan dari kurikulum. Sedangkan Menurut Sanjaya (2011: 228), sumber belajar adalah segala sesuatu yang ada di sekitar lingkungan kegiatan belajar yang secara fungsional dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar. Dalam pengertian yang sederhana sumber belajar adalah pendidik atau guru dan bahan-bahan pelajaran baik buku-buku bacaan. Menurut Pervical dan Elington (Siregar, 2010: 127), sumber belajar adalah sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan peserta didik belajar sendiri secara individu. Jadi, sumber belajar merupakan segala sesuatu yang ada di lingkungan yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam memahami pembelajaran.

Pada hakikatnya sumber belajar begitu luas dan kompleks dan lebih dari sekedar media pembelajaran. Segala sesuatu yang dibutuhkan dan sekiranya dapat dimanfaatkan untuk keberhasilan pembelajaran dapat dipertimbangkan menjadi sumber belajar. Dengan demikian, maka pendidik bukanlah satu-satunya sumber tetapi hanya salah satu dari sekian sumber belajar yang lainnya. Jika dilihat dari pembuatan dan peruntukannya maka sumber belajar dapat dikategorikan sesuai dengan jenisnya. Menurut (Sitepu, 2008: 85) sumber belajar dikategorikan ke dalam sumber belajar yang dirancang dan dikembangkan secara khusus (*by design*) untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan sumber belajar karena di manfaatkan (*by utilization*). Dalam merancang dan mengembangkan sumber belajar *by design* diterapkan proses rekayasa yang sistematis dan berurutan dengan menggunakan berbagai disiplin ilmu serta hasil-hasil penelitian.

Sedangkan sumber belajar *by utilization* bukan dirancang dan dibuat khusus untuk keperluan belajar dan membelajarkan tertentu. AECT (*Association for Educational Communication and Technology*) (dalam Warsita, 2008: 209) membedakan enam jenis sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses belajar, yaitu:

1. Pesan (*Message*)

Pesan merupakan sumber belajar yang meliputi pesan formal, yaitu pesan yang dikeluarkan oleh lembaga resmi, seperti pemerintah atau pesan yang disampaikan Pendidik dalam situasi pembelajaran. Pesan-pesan ini selain disampaikan secara lisan juga dibuat dalam bentuk dokumen, seperti kurikulum, peraturan pemerintah, perundangan, silabus, satuan pembelajaran, dan sebagainya. Pesan non formal, yaitu pesan yang ada di lingkungan masyarakat luas yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran, misalnya cerita rakyat, legenda, ceramah oleh tokoh masyarakat dan agama.

2. Orang (*People*)

Semua orang pada dasarnya dapat berperan sebagai sumber belajar, namun secara umum dapat dibagi dua kelompok. Pertama kelompok orang yang didesain khusus sebagai sumber belajar utama yang dididik secara profesional untuk mengajar seperti pendidik, konselor, instruktur, widyaiswara. Termasuk kepala sekolah, laboran, teknisi sumber belajar, pustakawan, dan lain-lain. Kelompok yang kedua adalah orang yang memiliki profesi selain tenaga yang berada di lingkungan pendidikan dan profesinya tidak terbatas. Misalnya politisi, pertanian, arsitek, psikolog, *lawyer*, polisi, pengusaha, dan lain-lain.

3. Bahan (*Materials/Software*)

Bahan merupakan suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku paket, buku teks, modul, program video, film, OHT (*Over Head Transparency*) program *slide*, alat peraga, dan sebagainya.

4. Alat (*Device/Hardware*)

Alat yang dimaksud di sini adalah benda-benda yang berbentuk fisik sering disebut juga dengan perangkat keras (*hardware*). Alat ini berfungsi untuk menyajikan bahan-bahan pada butir 3 di atas. Di dalamnya mencakup multimedia *projector*, *slide projector*, OHP, film *tape recorder*, *opaque projector*, dan sebagainya.

5. Teknik (*Technique*)

Teknik yang dimaksud adalah cara (prosedur) yang digunakan orang dalam memberikan pembelajaran guna tercapai tujuan pembelajaran. Di dalamnya mencakup ceramah, permainan/ simulasi, Tanya jawab, sosiodrama (*roleplay*), dan sebagainya.

6. Latar (*Setting*)

Latar atau lingkungan yang berada di dalam sekolah maupun lingkungan yang berada diluar sekolah, baik yang sengaja dirancang maupun yang tidak secara khusus disiapkan untuk pembelajaran, termaksud di dalamnya adalah pengaturan ruang, pencahayaan, ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, tempat workshop, halaman sekolah, kebun sekolah, lapangan sekolah, dan sebagainya.

Menurut Masykuri (2001 : 21-22) mengemukakan, secara umum penggunaan media komputer dalam pembelajaran bermanfaat untuk meletakkan dasar-dasar yang kongkrit dalam berfikir, untuk memperbesar perhatian para siswa terhadap suatu materi, untuk meletakkan dasar-dasar yang penting dalam perkembangan proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih mantap, untuk memberikan pengalaman berfikir nyata yang dapat menumbuhkan kreatifitas, kemandirian dalam belajar dan kegiatan berusaha sendiri bagi siswa, untuk menumbuhkan cara berfikir secara teratur dan kontinyu, dan untuk membantu menumbuhkan pengertian dan pemahaman tentang suatu konsep yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangannya efisiensi yang lebih mendalam dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar. Selain alat tersebut, Menurut Zaenal (2005: 26), internet juga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti sebagai sumber informasi dalam penyusunan makalah, diskusi, penilaian portofolio, bahkan aktivitas tanya jawab dengan guru, dosen atau expert lainnya.

Dari pernyataan ahli di atas, sumber belajar merupakan segala sesuatu yang ada di lingkungan yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berupa orang, bahan, pesan, alat, teknik, dan lingkungan sehingga memudahkan memahami pembelajaran. Kemudian Menurut Rohani (2004: 162), ada beberapa kriteria dalam penggunaan sumber belajar yang harus dipertimbangkan oleh seorang pendidik yaitu ekonomis, teknis (tenaga), bersifat fleksibel, relevan dengan tujuan pengajaran dan komponen-komponen pengajaran lainnya, dapat membantu proses pembelajaran, memiliki nilai positif bagi proses

pengajaran khususnya untuk peserta didik, dan sesuai dengan interaksi dan strategi pengajaran yang telah dirancang atau sedang dilaksanakan. Maka berdasarkan pertimbangan sumber belajar tersebut dalam kurikulum 2013, bahan ajar seperti buku disediakan secara *online* dan *offline*, misalnya buku mata pelajaran Prakarya yang dapat diakses di internet ataupun di dapatkan secara gratis. Perlu dipahami bahwa sumber belajar sering kali disalah persepsikan dengan suatu media pembelajaran. Memang tidak salah, hanya saja sumber belajar bukan hanya media pembelajaran tetapi itu hanya salah satu dari sumber belajar pada kategori bahan (*materials*) dan alat (*devices*).

Selain itu sumber belajar memiliki fungsi yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sitepu (2008: 5), dalam proses belajar dan membelajarkan sumber belajar dapat berfungsi untuk:

1. Mempercepat laju belajar dan membantu pendidik menggunakan waktu secara lebih efisien sehingga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar
2. Mengurangi beban pendidik dalam menyajikan informasi sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah peserta didik
3. Memberikan kemungkinan belajar bersifat lebih individual dengan jalan mengurangi kontrol pendidik yang kaku dan tradisional serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan kemampuannya
4. Memberikan dasar yang lebih ilmiah dengan jalan merencanakan program pembelajaran yang lebih sistematis
5. Mengembangkan bahan pembelajaran yang dilandasi penelitian

6. Lebih memantapkan pembelajaran dengan jalan meningkatkan kemampuan manusia dalam menggunakan berbagai media komunikasi penyajian data dan informasi secara kongkrit
7. Memungkinkan belajar secara seketika, karena yang bersifat verbal dan memberikan pengetahuan yang bersifat langsung, dan
8. Memungkinkan penyajian pendidikan yang lebih luas, terutama dengan adanya media massa, dengan jalan pemanfaatan secara bersama lebih luas tenaga atau kejadian yang langka, serta penyajian informasi yang mampu menembus geografis.

Dalam mengoptimalkan kegiatan pembelajaran atau proses belajar pihak sekolah, pendidik, dan keluarga harus lah bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Dijelaskan dalam kurikulum 2013, proses pembelajaran yang efektif adalah proses pembelajaran yang menggunakan berbagai ragam sumber belajar. Menurut Sanjaya (2011: 228), optimalisasi hasil belajar ini dapat dilihat tidak hanya dari hasil (*output*) namun juga dilihat dari proses berupa interaksi peserta didik dengan berbagai macam sumber belajar dan mempercepat pemahaman dan penguasaan mata pelajaran. Interaksi anak dengan lingkungan keluarga merupakan salah satu aspek yang dapat dimanfaatkan dalam mencapai pembelajaran yang efektif, misalnya saja menjadikan ayah, ibu, kakak, dan adik, buku-buku turun temurun yang dimiliki keluarga, dan fasilitas yang dimiliki di rumah sebagai sumber belajar untuk menunjang pemahaman materi belajar, karena lingkungan keluarga yang baik dapat dilihat dari kemampuan menyediakan fasilitas belajar, pengawasan kegiatan belajar, mengenal kesulitan

belajar siswa, dan menolongnya dari kesulitan belajar tersebut (Sugihartomo, 2001: 32).

b. Keluarga

Menurut Slameto (2010: 54), faktor-faktor yang mempengaruhi dalam belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar yaitu faktor jamaniah, faktor psikologi dan faktor kelelahan, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Keluarga merupakan faktor pendukung terpenting saat anak melakukan proses belajar, karena menurut Sutjipto Wirowidjojo (Slameto, 2010: 61): “Keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Keluarga yang sehat besar artinya untuk pendidikan dalam ukuran kecil, tetapi bersifat menentukan untuk pendidikan dalam ukuran besar yaitu pendidikan bangsa, Negara dan dunia”. Kemudian Menurut Friedman (1998) mendefinisikan, “Keluarga adalah dua atau lebih individu yang bergantung karena ikatan tertentu untuk saling membagi pengalaman dan melakukan pendekatan emosional, serta mengidentifikasi diri mereka sebagai bagian dari keluarga”. Sedangkan Menurut BKKBN (Badan Kependudukan Dan Keluarga Berencana Nasional) definisi keluarga adalah dua orang atau lebih yang dibentuk berdasarkan ikatan perkawinan yang sah, mampu memenuhi kebutuhan spiritual dan material yang layak, bertakwa kepada Tuhan, memiliki hubungan yang selaras dan seimbang antara anaggota keluarga dan masyarakat serta lingkungannya. Kemudian Menurut Mattessich dan Hill

(Puspitawati, 2012: 70-71) keluarga merupakan suatu kelompok yang berhubungan kekerabatan, tempat tinggal, atau hubungan emosional yang sangat dekat yang memperlihatkan empat hal (yaitu interdependensi, memelihara batas-batas yang terseleksi maupun untuk beradaptasi dengan perubahan dan memelihara identitas sepanjang waktu, dan melakukan tugas-tugas keluarga)".

Dari pengertian keluarga di atas, maka Sudiharto (2007: 23), menjelaskan tentang adanya berbagai bentuk keluarga, diantaranya:

1. Keluarga Inti (*Nuclear Family*)

Keluarga yang dibentuk karena ikatan perkawinan yang direncanakan yang terdiri dari suami, istri, dan anak-anak, baik karena kelahiran maupun adopsi.

2. Keluarga Asal (*Family Of Origin*)

Suatu unit keluarga tempat asal seseorang dilahirkan.

3. Keluarga Besar (*Extended Family*)

Keluarga inti ditambah keluarga yang lain (karena hubungan darah), misalnya kakek, nenek, bibi, paman, sepupu.

4. Keluarga Berantai (*Social Family*)

Keluarga yang terdiri dari wanita dan pria yang menikah lebih dari satu kali dan merupakan suatu keluarga inti.

5. Keluarga Duda atau Janda

Keluarga yang terbentuk karena perceraian dan atau kematian pasangan yang dicintai.

6. Keluarga Komposit (*Composite Family*)

Keluarga dari perkawinan poligami dan hidup bersama

7. Keluarga Kohabitasi (*Cohabitation*)

Dua orang yang menjadi satu keluarga tanpa pernikahan, bisa memiliki anak atau tidak. Di Indonesia bentuk keluarga tidak lazim dan bertentangan dengan budaya timur.

8. Keluarga Inses (*Incest Family*)

Bentuk keluarga yang tidak lazim, dengan anak perempuan menikah dengan ayah kandungnya, atau ayah kandung menikah dengan anak tirinya.

Selain itu hubungan keluarga merupakan suatu ikatan dalam keluarga yang terbentuk melalui masyarakat. Adapun tiga jenis hubungan keluarga yang dikemukakan oleh Bell (Ihromi, 2004: 91), yaitu:

1. Kerabat dekat (*conventional kin*) yaitu terdiri dari individu yang terikat dalam keluarga melalui hubungan darah, adopsi dan atau perkawinan, seperti suami istri, orang tua-anak, dan antar saudara (*siblings*)
2. Kerabat jauh (*discretionary kin*) yaitu terdiri dari individu yang terikat dalam keluarga melalui hubungan darah, adopsi dan atau perkawinan, tetapi ikatan keluarganya lebih lemah daripada keluarga dekat. Anggota kerabat jauh kadang-kadang tidak menyadari adanya hubungan keluarga tersebut. Hubungan yang terjadi di antara mereka biasanya karena kepentingan pribadi dan bukan karena adanya kewajiban sebagai anggota keluarga. Biasanya mereka terdiri atas paman dan bibi, keponakan dan sepupu.
3. Orang yang dianggap kerabat (*fictive kin*) yaitu seseorang dianggap anggota kerabat karena ada hubungan yang khusus, misalnya hubungan antar teman akrab.

Bentuk keluarga sangat berpengaruh pada keadaan lingkungan belajar peserta didik, sehingga biasanya bentuk keluarga yang berbeda-beda akan mempengaruhi peserta didik dalam meraih hasil belajar yang baik. Jadi dapat disimpulkan keluarga merupakan unit sosial-ekonomi terkecil dari masyarakat yang terdiri dari ayah, ibu, dan anak yang diawali oleh suatu ikatan perkawinan yang sah, dan memiliki peran dan tanggung jawab sebagai lembaga pendidikan utama bagi anak.

Selain memiliki bentuk, keluarga pun memiliki kewajiban untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan anaknya yang meliputi agama, psikologi, makan dan minum, dan sebagainya. Dalam keluarga adapun berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 1994 fungsi keluarga yang harus dijalankan sebagai berikut:

1. Fungsi agama

Sebagai sarana awal memperkenalkan nilai-nilai religius kepada anggota keluarga baru. Dalam proses sosialisasi ini, interaksi antar anggota keluarga berlangsung secara interns.

2. Fungsi Sosial Budaya

Fungsi ini ditanamkan bertujuan untuk memberikan identitas sosial kepada keluarga itu, termasuk anggota keluarga baru. Budaya diwariskan awalnya

3. Fungsi Cinta Kasih

Dalam keluarga idelanya terdapat “kehangatan”.

4. Fungsi Perlindungan

Sifat dasar individu adalah bertahan terhadap segala gangguan dan ancaman. Dalam hal ini keluarga berperan sebagai benteng terhadap seluruh anggota keluarga dari gangguan fisik maupun psikis.

5. Fungsi Reproduksi

Keberlangsungan keluarga dilanjutkan melalui proses *regenerative*, dalam hal ini keluarga adalah wadah yang sah dalam proses regenerasi

6. Fungsi Pendidikan

Sebagai wadah sosialisasi primer, keluarga adalah yang mendidik dan menanamkan nilai-nilai dasar. Ketika proses itu berjalan, perlahan-lahan institusi lain (sekolah) akan mengambil peran sebagai wadah sosialisasi sekunder.

7. Fungsi Ekonomi

Kesejahteraan keluarga akan tercapai dengan baik jika menjalankan fungsi ini karena keluarga adalah yang memenuhi kebutuhan-kebutuhan sehari-hari anggota keluarganya.

8. Fungsi Lingkungan

Fungsi ini erat kaitannya dengan hubungan lingkungan sekitar. Lingkungan yang harmonis merupakan kondisi yang baik bagi anggota keluarga.

Jika sebuah keluarga dapat menjalankan 8 fungsi keluarga, maka fasilitas sumber belajar akan terpenuhi dengan sebaik-baiknya karena orang tua sadar akan peran dan tanggung jawabnya sebagai pelaksana fungsi pendidikan yang disebutkan sebagai lembaga pertama dan utama bagi anak.

2.2 Penelitian Relevan

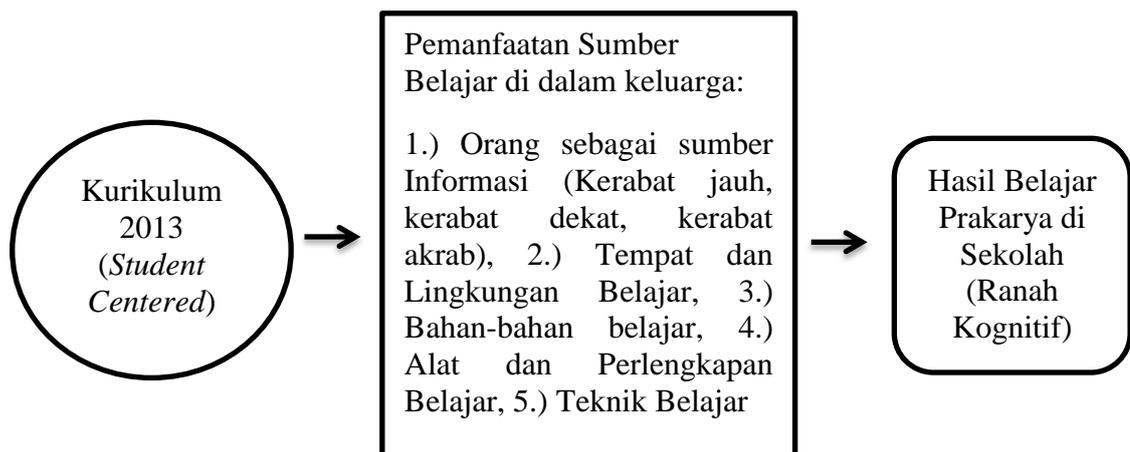
Sebagai bahan masukan dalam penelitian ini, peneliti mengambil kajian-kajian sebelumnya berupa penelitian mengenai pengaruh sumber belajar dan hasil belajar. Seperti dalam penelitian “Pengaruh Sumber Belajar, Kemandirian Belajar, Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA Negeri 8 Purworejo” oleh Fitria Rahmah Wati. Dalam penelitian tersebut hasil deskriptif sumber belajar berada pada kategori kurang yaitu 38,58% dan hasil belajar ekonomi siswa pada kategori cukup yaitu 66,14% sedangkan hasil analisis kuantitatif menunjukkan bahwa sumber belajar memberikan pengaruh yang positif signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa *t hitung* 4,445 dengan signifikansi $0,005 < 0,05$ dan besar pengaruh sebesar 13,80%. Kemudian dalam penelitian dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Paada Siswa Kelas XI Semester II SMA Negeri 2 Wonogiri” oleh Heni Rosdiani. Hasil penelitian ini memperoleh *F hitung* dengan harga signifikansi kurang dari 0,05, dan memiliki pengaruh sebesar 26,9%. Selanjutnya penelitian dengan judul “Pemanfaatan Lingkungan Sumber Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI-IS SMA Negeri 12 Semarang” oleh Siti Nur Ekha Romdon. Hasil analisis statistik regresi linier yaitu $Y = 60,862 + 0,0405X$, dan dengan hasil koefisien determinasi yaitu 0,2964 sehingga dapat dapat disimpulkan bahwa pengaruh pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar siswa terhadap hasil belajar siswa memiliki hasil persentase sebesar 29,64% sedangkan 70,18% lainnya dipengaruhi faktor lain diluar penelitian.

2.3 Kerangka Berpikir

Perubahan kurikulum pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan pendidikan ke arah yang lebih baik serta mempersiapkan generasi bangsa pada globalisasi. Pendidikan pun memiliki peran memajukan budi pekerti melalui suatu kegiatan pembelajaran. Indikator tercapainya suatu tujuan pembelajaran dan efektifnya suatu kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar, salah satunya dengan hasil ulangan harian peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik atau guru dapat melibatkan keluarga sebagai pendorong peserta didik dalam mengontrol proses pembelajaran di luar sekolah, dan mengarahkan untuk memanfaatkan sumber belajar yang ada dalam keluarga sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan optimal, karena disebutkan dalam kurikulum 2013, pelaksanaan kegiatan pembelajaran pun berpusat pada peserta didik (*student centered*) yaitu menuntut suatu bentuk partisipasi dan keaktifan peserta didik yang menyeluruh dalam berbagai kegiatan.

Sumber belajar merupakan semua kebutuhan yang diperlukan peserta didik dalam rangka untuk memudahkan, melancarkan, dan menunjang dalam kegiatan belajar di sekolah agar lebih efektif dan efisien yang bertujuan mempermudah peserta didik dalam belajar. Dalam penelitian ini akan memfokuskan pada sumber belajar dalam keluarga yaitu segala sesuatu di sekitar lingkungan tempat tinggal anak, berupa orang (kerabat dekat, kerabat jauh, dan kerabat akrab) yang memiliki informasi, bahan, lingkungan, peralatan, teknik, dan tata tempat yang membantu anak dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Keterkaitan sumber belajar dalam keluarga dengan mata pelajaran prakarya yaitu ketika anak mau mencoba, mendapat dukungan keluarga, dan lebih memanfaatkan sumber belajar dalam keluarga maka proses pembelajaran Prakarya *home skill* pun akan dapat terlaksana bukan hanya di sekolah tetapi juga di rumah. Tetapi jika kurangnya pemanfaatan sumber belajar sebagai penunjang kegiatan pembelajaran di rumah maka akan berdampak pada kurangnya dorongan belajar peserta didik sehingga memungkinkan hasil belajarnya menjadi kurang optimal, maka orang tua memiliki kewajiban untuk memenuhi fasilitas yang dibutuhkan oleh anak agar hasil belajar yang maksimal dapat tercapai. Pada dasarnya pemanfaatan sumber belajar secara tepat dan sesuai dengan kebutuhan akan menumbuhkan dorongan belajar peserta didik pada mata pelajaran Prakarya, sehingga hasil belajar prakarya yang diperoleh peserta didik semakin baik. Dari paparan yang telah disebutkan di atas, maka dibuat kerangka berfikir sebagai berikut:



Gambar. 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2008: 96), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Adapun yang merupakan hipotesis dalam penelitian ini berdasarkan landasan teori di atas yaitu: “Terdapat pengaruh antara sumber belajar dalam keluarga terhadap hasil belajar prakarya pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Bogor”.