

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Definisi Penilaian (*assessment*)

Penilaian (*assessment*) adalah proses pengumpulan informasi untuk menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tercapai. Informasi itu dapat berupa pendapat guru, orang tua, kualitas buku, hasil penilaian, dan sikap siswa dimana penilaian juga dilakukan tidak hanya untuk menilai hasil belajar melainkan juga menilai proses belajar (Nuriyah, 2014). Menurut Lisiswanti, Sari, Oktaria, & Sukohar (2016), *assessment* diharapkan dapat menjadi motivasi bagi mahasiswa untuk belajar karena hal tersebut sangat penting untuk kehidupan mahasiswa dan merupakan sertifikat pencapaian kompetensi di masyarakat.

2. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar adalah pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor dimana ketiga ranah tersebut merupakan konsep taksonomi yang dikembangkan pada tahun 1956 oleh Benjamin S. Bloom dan setiap ranah tersebut dibagi kembali ke dalam pembagian yang lebih rinci berdasarkan hierarkinya (Dharma, 2008).

a. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu yang lebih berorientasi pada gerakan dan menekankan pada reaksi-reaksi fisik (Rosa, 2015; Depdiknas, 2008). Penilaian keterampilan (*skill*) dapat berupa *Objective Structured Clinical Examination* OSCE (Widyandana, dkk., 2015).

b. Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan salah satu taksonomi tujuan instruksional yang berkaitan dengan kondisi psikologis atau perasaan seseorang dan ranah yang ditunjukkan oleh perilaku yang berurusan dengan hal-hal emosional seperti nilai-nilai, minat, kepedulian, motivasi dan sikap (Depdiknas, 2008; Qadar *et al.*, 2015).

Adapun kelima tingkatan taksonomi domain afektif adalah sebagai berikut.

- 1) Penerimaan (*receiving*) yaitu kemampuan untuk menunjukkan atensi dan penghargaan terhadap orang lain.
- 2) Menanggapi (*responding*) yaitu kemampuan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan termotivasi untuk segera bereaksi dan mengambil tindakan atas suatu kejadian.

- 3) Menilai atau menghargai (*valuing*) yaitu kemampuan menunjukkan nilai yang dianut untuk membedakan mana yang baik dan kurang baik terhadap suatu kejadian atau objek.
- 4) Mengatur atau mengorganisasikan (*organization*) yaitu kemampuan membentuk sistem nilai dan budaya organisasi dengan mengharmonisasikan perbedaan nilai.
- 5) Karakterisasi dengan suatu nilai atau kelompok nilai (*characterization*) yaitu kemampuan mengendalikan perilaku berdasarkan nilai yang dianut dan memperbaiki hubungan intrapersonal, interpersonal dan sosial.

c. Ranah Kognitif

Ranah kognitif yaitu ranah yang menggunakan kegiatan mental (otak) dan segala upaya yang mengukur aktifitas otak berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan berpikir (Nurbudiyani, 2013; Laura, 2013).

Bloom (1956), membagi ranah kognitif menjadi 6 tingkatan. Tingkatan tersebut mulai dari tingkatan terendah sampai tingkatan yang paling tinggi dan terdiri dari dua bagian, bagian pertama berupa pengetahuan (kategori 1) dan bagian kedua (kategori 2-6) berupa kemampuan dan keterampilan intelektual (Nurbudiyani & Laura, 2013).

- 1) Pengetahuan (*knowledge*), kemampuan untuk mengingat sesuatu yang telah dipelajari sebelumnya.
- 2) Pemahaman (*comprehension*), kemampuan untuk menerjemahkan, memahami, atau menjelaskan.
- 3) Penerapan (*application*), kemampuan untuk memecahkan masalah (baik dalam simulasi dan keadaan sebenarnya) dengan menerapkan pengetahuan.
- 4) Analisis (*analysis*), kemampuan untuk menganalisa hipotesis, memecahkan unsur-unsur masalah dan menentukan hubungan diantaranya dengan jelas.
- 5) Sintesis (*synthesis*), kemampuan untuk melaksanakan atau menghubungkan bagian-bagian didalam satu bentuk keseluruhan formulasi baru dari formulasi yang ada.
- 6) Penilaian (*evaluation*), kemampuan untuk memberi penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya.

Menurut Murtini & Rakhmanto (2016), penilaian ranah kognitif dalam pemunculan outcomenya terdapat beberapa instrumen yaitu benar salah (*true-false*), menjodohkan (*matching test*), tes isian (*completion test*), dan *multiple choice question* (MCQ).

3. Macam-Macam Teknik Evaluasi

Ujian merupakan salah satu teknik evaluasi dalam mengukur tingkat kemampuan dan keberhasilan mahasiswa dalam menempuh satu mata kuliah. Bentuk ujian dapat berupa ujian tertulis, ujian lisan, dan penyelesaian tugas-tugas yang bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan mahasiswa (Panduan Akademik Program Studi Ners, 2014/2015). Secara umum, evaluasi yang diselenggarakan di Program Studi Ilmu Keperawatan UMY yaitu evaluasi proses (*formatif*) dan evaluasi akhir (*sumatif*) yang terdiri dari ujian blok, tutorial, dan nilai *skills lab*. (Waliyanti, dkk., 2017/2018).

a. Ujian Blok

Ujian merupakan salah satu alat untuk mengukur tingkat kemampuan dan keberhasilan mahasiswa dalam menempuh satu mata kuliah. Bentuk ujian dapat berupa ujian tertulis, ujian lisan, dan penyelesaian tugas-tugas yang bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan mahasiswa. Ujian akhir blok di PSIK FKIK UMY adalah ujian yang diselenggarakan secara terjadwal pada tiap akhir blok. Ujian blok dilakukan menjadi dua kali ujian pada waktu yang bersamaan. Ujian blok terdiri dari ujian MCQ dan ujian *Skills Lab* (Panduan Akademik Program Studi Ners, 2014/2015).

b. Tutorial

Berdasarkan Permendikbud nomor: 24 tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pendidikan Tinggi Pasal 1

Ayat 4 menyatakan bahwa tutorial adalah bentuk kegiatan belajar akademik mahasiswa yang dilaksanakan dengan membentuk kelompok diskusi dalam satu ruang. Tutorial bertujuan mengembangkan keterampilan independen domain penting, yaitu pembentukan pengetahuan profesional, komunikasi, pengembangan keterampilan pemecahan masalah, meningkatkan motivasi, keefektifan kerja tim, belajar mandiri, kepemimpinan (Yuan *et al.*, 2010).

Pelaksanaan tutorial di PSIK FKIK UMY menggunakan metode seven jump dalam menganalisa skenario, setiap skenario diselesaikan dalam satu minggu dengan dua kali pertemuan. Langkah pertama sampai dengan langkah kelima dilaksanakan pada pertemuan pertama, langkah keenam dilakukan diantara pertemuan pertama dan kedua, serta langkah ketujuh dilaksanakan pada pertemuan kedua. Metode dari seven jump yaitu mngklarifikasi istilah sulit, menetapkan permasalahan, *brainstorming*, menganalisis masalah, menetapkan tujuan belajar, mengumpulkan informasi tambahan (belajar mandiri), dan melaporkan (Haris, Afsah, & Istani, 2017/2018).

c. Skills Lab

Skills lab merupakan pelatihan keterampilan (*skills*) keperawatan, dimana mahasiswa diharapkan dapat kompeten saat melakukan keterampilan keperawatan dalam upaya peningkatan derajat pasien (Panduan Akademik Program Studi Ilmu Keperawatan, 2013/2014). Setelah praktikum *skills lab* selesai, maka akan dilaksanakan evaluasi

hasil belajar atau ujian *skills lab* (Syarifah, 2013). Penilaian keterampilan (*skill*) dapat berupa *Objective Structured Clinical Examination* OSCE (Widyandana, dkk., 2015).

OSCE merupakan metode evaluasi yang digunakan dalam *skill lab* di PSIK FKIK UMY. OSCE merupakan sebuah bentuk penilaian dimana mahasiswa menunjukkan keterampilan klinis dan pengetahuan yang mendukung, biasanya dalam kondisi simulasi (Fidment, 2012). Pada setiap blok diadakan satu kali OSCE (Lyrawati, dkk., 2011).

4. *Multiple Choice Question* (MCQ)

a. Definisi MCQ

Menurut Amin (2009) dalam penelitian Shafira (2015), *Multiple Choice Question* (MCQ) adalah instrumen evaluasi yang paling terkenal, dapat mengevaluasi kawasan *knowledge* secara cepat dan dapat digunakan untuk kelompok mahasiswa yang banyak atau besar.

b. Komponen MCQ

Terdapat beberapa komponen MCQ yaitu *stem*, *lead in question* dan daftar pilihan (*option list*).

1) *Stem*

Stem adalah pernyataan yang menampilkan deskripsi suatu masalah dan tidak boleh mengandung petunjuk.

2) *Lead in question*

Lead in question adalah pertanyaan yang berhubungan dengan *stem* dan *option list*.

3) Daftar pilihan (*option list*)

Daftar pilihan yaitu terdiri dari atas *distracters* dan *corret answer* (jawaban yang benar). *Distractor* adalah pilihan yang digunakan untuk mengalihkan perhatian mahasiswa yang tidak mengetahui jawaban yang benar. *Correct answer* dan *distractor* harus memiliki kesamaan dalam panjang, tingkat kesulitan dan penyusunan tata bahasa.

c. Manfaat MCQ

Menurut Z. Amin dalam penelitian Shafira (2015), terdapat beberapa manfaat dari MCQ.

- 1) Memiliki nilai objektivitas tinggi karena tidak dipengaruhi oleh nilai subjektivitas dari penguji.
- 2) Mudah dianalisis pada saat penilaian karena dikerjakan menggunakan komputer.
- 3) Efisien dalam waktu yang singkat dan dapat mengembangkan topik secara luas.
- 4) Menyediakan informasi yang akurat dan jelas mengenai ujian kepada mahasiswa karena bersifat transparan.
- 5) Ujian MCQ dapat digunakan sebagai evaluasi sumatif.

d. Kekurangan MCQ

- 1) Hanya dapat menilai pengetahuan saja, untuk menilai sikap dan keterampilan harus menggunakan instrument evaluasi yang berbeda.

- 2) Bersifat pertanyaan tertutup (*closed question*) sehingga mahasiswa hanya dapat memilih jawaban yang sudah tersedia.
- 3) MCQ yang tidak dikonstruksi dengan benar atau MCQ yang tidak disesuaikan dengan tujuan evaluasi akan menyebabkan mahasiswa dapat menebak jawaban yang benar dengan melihat petunjuk jawaban pada pertanyaan.
- 4) Sulit untuk membuat *distractor* yang masuk akal.
- 5) Membuat *well-constructed* MCQ membutuhkan waktu yang lama.

e. Pelaksanaan MCQ

Ujian MCQ diselenggarakan secara terjadwal pada tiap akhir blok yang dilakukan dua kali dengan mempertimbangkan banyaknya materi yang harus dipelajari oleh mahasiswa. Mahasiswa yang mengikuti ujian blok harus membawa kartu mahasiswa sebagai syarat untuk dapat melaksanakan ujian MCQ (Panduan Akademik Program Studi Ners, 2014/2015).

f. Penilaian MCQ

Penilaian MCQ merupakan masuk dalam penilaian sumatif yang dipergunakan untuk menilai sasaran pembelajaran telah dicapai oleh mahasiswa atau belum serta untuk mengidentifikasi mahasiswa apakah dapat melanjutkan proses pembelajaran ke tingkat selanjutnya atau perlu mengulang proses pembelajaran tersebut (Shafira, 2015).

5. *Computer Based Test (CBT)*

a. Definisi CBT

Menurut Jimoh, Shittu, & Kawu (2012), selama beberapa tahun terakhir, teknologi telah berkembang secara signifikan yang mengubah metode penilaian, banyak ranah akademik memilih evaluasi pengukuran pendidikan dengan penggunaan pengujian berbasis komputer (CBT). *Computer Based Test (CBT)* merupakan evaluasi dengan menggunakan komputer yang bertujuan untuk membantu melaksanakan evaluasi, baik penskoran, pelaksanaan tes maupun efektivitas dan efisiensi pelaksanaannya (Novrianti, 2014). Soal-soal ujian yang disajikan dalam bentuk tes tertulis dapat diubah menjadi tes *digital* dan diakses oleh siswa melalui komputer (Sudar, Yulianto, & Wiyanto, 2014).

b. Manfaat CBT

Menurut Udayana (2017), teknik evaluasi pembelajaran dengan menggunakan komputer (CBT) memiliki beberapa manfaat yaitu:

- 1) Memudahkan pelaksanaan dalam ujian evaluasi belajar.
- 2) Mengurangi penggunaan kertas karena peserta ujian tidak perlu menghitamkan pada lembar jawaban.
- 3) Soal ujian tidak perlu digandakan.
- 4) Menghemat waktu pemeriksaan jawaban karena dapat dilakukan oleh komputer.

- 5) Hasil tes dapat dilihat secara langsung oleh peserta ujian maupun dosen pengampu mata kuliah.
- 6) Penggunaan CBT dapat digunakan seperti bank soal untuk guru, sehingga mudah untuk diarsipkan.
- 7) Membiasakan siswa dalam menghadapi *Computer Based Test* (CBT).

c. Kekurangan CBT

Menurut Udayana (2017), penerapan ujian berbasis komputer (CBT) masih terdapat beberapa kekurangan diantaranya:

- 1) Terdapat peserta ujian yang belum familiar dalam penggunaan komputer.
- 2) Komputer dapat lambat atau *hang*, sehingga dapat mengacaukan jawaban yang sudah dikerjakan peserta ujian.
- 3) Apabila komputer mengalami *hang* dapat menimbulkan stress pada peserta ujian sehingga mengganggu konsentrasi dalam mengerjakan soal.

6. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2013), faktor-faktor keberhasilan belajar terdiri dari faktor internal yang terdapat dalam diri sendiri dan faktor eksternal yang terdapat diluar diri sendiri.

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari individu sendiri meliputi faktor jasmaniah, psikologis, dan kelelahan.

1) Faktor Jasmaniah

a) Faktor Kesehatan

Menurut Slameto (2013), salah satu faktor jasmaniah yaitu sehat yang dapat diartikan baik badan dan bebas dari penyakit. Kesehatan seseorang dapat terganggu jika tidak mengindahkan kebutuhan dasar yang seharusnya dipenuhi seperti makan, tidur, istirahat, olahraga, ibadah, rekreasi. Ketika kesehatan seseorang terganggu, maka proses belajar juga terganggu yang menyebabkan cepat lelah, mudah pusing dan mengantuk.

b) Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Cacat dapat berupa buta, setengah buta, tuli, setengah tuli, patah kaki dan patah tangan, lumpuh yang dapat mempengaruhi proses belajar. Apabila seseorang memiliki kecacatan, hendaknya belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan menggunakan alat bantu agar dapat mengurangi pengaruh kecacatannya (Slameto, 2013).

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis dapat diartikan sebagai cara berfungsinya pikiran pembelajaran dalam hubungan dengan pemahaman materi pembelajaran, sehingga penguasaan terhadap materi menjadi lebih baik (Fatmawati, 2015). Faktor psikologis yang mempengaruhi

keberhasilan belajar meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

a) Intelegensi

Intelegensi adalah komponen keberhasilan dalam proses belajar siswa di sekolah dengan kemampuan atau kekuatan yang dimiliki untuk menyelesaikan atau memecahkan berbagai masalah, baik masalah pribadi, akademik, keluarga, sosial, maupun ekonomi.

Intelegensi tinggi akan dapat memperoleh prestasi belajar yang tinggi, karena intelegensi merupakan bekal potensial yang akan memudahkan seseorang dalam belajar dan pada gilirannya akan menghasilkan prestasi belajar yang optimal, serta dapat menggerakkan siswa dalam menghadapi lingkungan belajarnya sebagai sumber potensi belajar (Heru Sriyono & Wahyudin, 2016).

b) Perhatian

Perhatian adalah memfokuskan diri pada suatu hal (Monawati, 2015). Siswa harus memiliki perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian lagi maka akan timbul kebosanan yang akan membuat ia tidak lagi suka belajar. Bahan pelajaran yang menarik dapat membuat siswa belajar dengan baik serta usahakan bahan pelajaran selalu

menarik perhatian dengan cara mengusahakan pelajaran tersebut sesuai dengan hobi atau bakatnya (Slameto, 2013).

c) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan secara terus menerus yang disertai rasa senang. Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap belajar karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat, maka seseorang tidak akan belajar dengan baik karena tidak ada daya tarik baginya dan tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran tersebut (Slameto, 2013).

d) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar dimana individu yang memiliki bakat pada bidang tertentu akan lebih cepat memahami dibandingkan dengan individu yang tidak memiliki bakat pada bidang tersebut. Pada hal ini bakat mempengaruhi belajar karena jika bahan pelajaran yang dipelajari sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajar akan lebih baik karena ia senang untuk mempelajarinya dan selanjutnya akan belajar lebih giat lagi (Slameto, 2013).

e) Motif

Motif erat kaitannya dengan tujuan yang akan dicapai dimana dalam menentukan tujuan tersebut dapat disadari atau tidak, namun dalam mencapai suatu tujuan seseorang harus melakukan *action* yang didalamnya terdapat motif sebagai daya penggerak atau pendorongnya untuk melakukan tujuan. Pada proses belajar harus diperhatikan apa yang dapat mendorong seseorang agar dapat belajar dengan baik atau memiliki motif untuk berpikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan-kegiatan yang berhubungan atau menunjang belajar. Motif tersebut dapat ditanamkan dengan cara memberikan latihan-latihan atau kebiasaan-kebiasaan yang dipengaruhi oleh keadaan lingkungan (Slameto, 2013).

f) Kematangan

Kematangan adalah suatu fase dalam pertumbuhan seseorang dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru seperti anak dengan kakinya yang sudah siap berjalan, tangan dengan jari-jarinya sudah siap menulis, dengan otaknya sudah siap berpikir abstrak, dan lain-lain. Kematangan bukan berarti anak dapat melakukan kegiatan secara terus-menerus, untuk itu diperlukan latihan-latihan dan pelajaran, anak yang sudah siap (matang) belum dapat melaksanakannya kecakapannya sebelum belajar dan akan

lebih berhasil apabila anak sudah siap (matang) dalam belajarnya karena kemajuan untuk memiliki kecakapan bergantung dari kematangan dan belajar (Slameto, 2013).

g) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesediaan timbul dari diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan ini juga perlu diperhatikan dalam proses belajar karena jika siswa belajar dan padanya ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik (Slameto, 2013).

Menurut Abdilah (2015), kondisi siswa yang siap menerima pelajaran dari guru, akan berusaha merespon atas pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru dan untuk menjawab pertanyaan dengan benar tentunya siswa harus memiliki pengetahuan dengan membaca dan mempelajari materi sebelumnya. Saat mempelajari materi sudah seharusnya siswa memiliki buku pelajaran baik buku paket dari sekolah maupun buku-buku penunjang lainnya yang masih relevan digunakan sebagai acuan untuk belajar. Adanya kesiapan belajar pada siswa akan termotivasi untuk mengoptimalkan hasil belajarnya.

3) Faktor Kelelahan

Kelelahan menurut Slameto (2013), dibagi menjadi 2 yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani adalah kelelahan yang terlihat lelah seluruhnya tubuh dan timbul kecenderungan membaringkan tubuh karena terjadi kekacauan substansi sisa pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah kurang lancar mengedarkan oksigen pada bagian-bagian tertentu. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kebosanan yang menyebabkan minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Biasanya terasa pada bagian kepala dengan pusing-pusing sehingga sulit untuk berkonsentrasi, seolah-olah otak kehabisan daya untuk bekerja.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal diluar diri seseorang. Faktor eksternal yang dapat berpengaruh pada prestasi belajar yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

1) Faktor Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat anak di lahirkan, tumbuh dan berkembang. Orang tua memegang peranan penting untuk mengorganisir kondisi belajar keluarga untuk menunjang prestasi belajar anak. Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah,

keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan (Umar, 2015; Slameto, 2013).

a) Cara Orang Tua Mendidik

Menurut Slameto (2013), cara orang tua mendidik sangat berpengaruh terhadap anaknya karena orang tua adalah sosok pertama dan utama dalam pendidikan anak. Hubungan yang baik antara kedua orang tua akan berpengaruh pada bentuk pola asuh yang diberikan kepada anaknya. Pola asuh orang tua yang diterapkan pada anak, mencerminkan hubungan keluarga sehingga keluarga yang baik dapat mendorong anak untuk berprestasi. Oleh karena itu, prestasi anak dapat tercermin dari sikap dan gaya orang tua mereka karena apabila terdapat ketidakseimbangan antara anggota keluarga maka dapat menciptakan masalah bagi mereka terutama pada anak dan remaja (Fatmawati, 2015).

b) Relasi Antar Anggota Keluarga

Relasi antar anggota keluarga yang terpenting adalah relasi orang tua dengan anaknya, relasi anak dengan saudaranya atau anggota keluarga yang lain yang dapat mempengaruhi belajar anak. Wujud relasi yaitu apakah hubungan tersebut penuh kasih sayang dan pengertian atau kebencian antar saudara maupun anggota keluarga lainnya dimana jika relasi tidak baik, akan menimbulkan suatu permasalahan. Relasi yang tidak baik dapat

menyebabkan perkembangan anak terhambat, mengganggu konsentrasi belajar anak, bahkan dapat menimbulkan masalah psikologis yang lain. Relasi yang baik adalah hubungan yang penuh dengan kasih sayang dan pengertian disertai bimbingan dan bila perlu memberikan hukuman yang dapat mensukseskan belajar anak (Slameto, 2013).

c) Suasana Rumah

Suasana rumah yang dimaksudkan yaitu kejadian-kejadian yang sering terjadi di dalam keluarga dimana anak berada dan belajar. Suasana rumah juga merupakan faktor yang penting karena ketika suasana rumah gaduh atau ramai, terdapat pertengkaran antar anggota keluarga, sering terjadi percekocokan, dapat menyebabkan anak menjadi bosan di rumah dan keluar rumah yang berakibat belajarnya menjadi kacau. Seorang anak dapat belajar dengan baik apabila suasana rumah yang tercipta tenang dan tentram karena apabila suasana rumah tenang dan tentram, anak akan betah di rumah dan dapat belajar dengan baik (Slameto, 2013).

d) Keadaan Ekonomi Keluarga

Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak karena anak yang sedang belajar membutuhkan kebutuhan pokok yang harus terpenuhi seperti makan, pakaian, perlindungan kesehatan, fasilitas belajar seperti ruang belajar,

alat tulis, buku-buku dan fasilitas tersebut dapat terpenuhi jika keluarga memiliki cukup uang. Pada saat anak hidup dalam keluarga yang miskin, kebutuhan anak kurang terpenuhi dan dapat menyebabkan konsentrasi belajar anak terganggu karena anak akan merasa *minder* dengan teman lain yang kebutuhannya terpenuhi bahkan anak harus bekerja mencari nafkah membantu orang tuanya walaupun belum saatnya anak bekerja, namun keadaan tersebut dapat menjadi cambuk bagi anak untuk belajar lebih giat dan akhirnya dapat sukses. Pada keluarga kaya raya, orang tua sering memiliki kecenderungan untuk memanjakan anaknya untuk bersenang-senang yang dapat mengakibatkan anak kurang memusatkan perhatiannya pada belajar. Hal tersebut juga dapat mengganggu belajar anak (Slameto, 2013).

e) Pengertian Orang Tua

Anak belajar perlu dorongan dan pengertian dari orang tua seperti saat anak sedang belajar jangan diganggu dengan tugas-tugas di rumah karena kadang-kadang anak mengalami lemah semangat karena banyak tugas rumah yang harus dikerjakan, orang tua wajib memberi pengertian dan mendorongnya serta membantu anak dalam kesulitan yang dialaminya dan juga orang tua perlu menghubungi gurunya untuk mengetahui perkembangan anaknya di sekolah (Slameto, 2013).

f) Latar Belakang Kebudayaan

Tingkat pendidikan atau kebiasaan didalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar, hal tersebut diperlukan untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik agar dapat mendorong anak menjadi semangat belajar (Slameto, 2013).

2) Faktor Sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa karena lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat (Puspitasari, 2016). Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar siswa ini meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, bahan ajar, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah (Slameto, 2013).

a) Metode Mengajar

Metode mengajar adalah cara yang dilakukan oleh pengajar dalam penyampaian materi yang diajarkan. Metode mengajar pengajar sangat menentukan mahasiswa dalam prestasi belajar mahasiswa. Pengajar yang tepat dalam mengajar seperti penyampaian yang sesuai, jelas dan dapat menyesuaikan dengan sifat materi yang disampaikan dapat

meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Pengajar yang kurang baik seperti kurang menguasai bahan pelajaran dapat menyebabkan mahasiswa sulit untuk memahami materi yang diberikan sehingga mahasiswa malas untuk belajar (Slameto, 2013; Riyani, 2012).

b) Kurikulum

Kurikulum adalah sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa dimana sebagian besar kurikulum menyajikan bahan pelajaran agar siswa dapat menerima, menguasai, dan mengembangkan bahan pelajaran tersebut. Kurikulum yang kurang baik dapat berpengaruh tidak baik terhadap belajar siswa seperti kurikulum yang terlalu padat, diatas kemampuan siswa, tidak sesuai dengan bakat, minat, dan perhatian siswa. Hal tersebut tugas guru untuk dapat mendalami siswa dengan baik, memiliki perencanaan yang mendetail agar dapat membimbing siswa belajar secara individu (Slameto, 2013).

c) Relasi Guru dengan Siswa

Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa dimana proses tersebut juga dipengaruhi oleh relasi yang ada dalam proses itu sendiri dan cara belajar siswa juga dipengaruhi oleh relasinya dengan guru. Relasi yang baik dengan gurunya, murid akan menyukai pelajaran yang guru sampaikan sehingga siswa akan berusaha mempelajari pelajaran dengan sebaik-

baiknya. Pada saat relasi antara siswa dan guru tidak baik, siswa akan membenci gurunya dan segan mempelajari mata pelajaran yang diberikan oleh gurunya dan mengakibatkan siswa segan berpartisipasi secara aktif dalam belajar (Slameto, 2013).

d) Relasi Siswa dengan Siswa

Guru yang kurang mendekati siswa dan kurang bijaksana, tidak akan melihat bahwa didalam kelas terdapat kelompok siswa yang saling bersaing tidak sehat. Siswa yang memiliki sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lainnya, memiliki rasa rendah diri, atau sedang mengalami tekanan-tekanan batin dan akan diasingkan dari kelompok. Hal tersebut memperparah masalah dan dapat mengganggu belajarnya yang mengakibatkan siswa menjadi malas untuk masuk sekolah karena di sekolah mengalami perlakuan yang kurang menyenangkan dari teman-temannya. Menciptakan relasi yang baik antar siswa sangat diperlukan agar dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap belajar siswa.

e) Disiplin Sekolah

Kedisiplinan sekolah erat kaitannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah dan dalam belajar. Kedisiplinan sekolah mencakup kedisiplinan guru dalam mengajar dengan melaksanakan tata tertib, kedisiplinan pegawai atau karyawan

dalam pekerjaan administrasi dan kebersihan atau keteraturan kelas, dan lain-lain. Seluruh staf sekolah yang mengikuti tata tertib dan bekerja dengan disiplin membuat siswa menjadi disiplin dan juga memberi pengaruh yang positif terhadap belajarnya. Hal tersebut dapat membuat siswa menjadi lebih maju, dimana siswa harus disiplin dalam belajarnya baik di sekolah, rumah, maupun perpustakaan, sebelum siswa disiplin maka harus dicontohkan terlebih dahulu dari guru beserta staf yang lainya untuk disiplin (Slameto, 2013).

f) Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan sarana yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Adanya bahan ajar seperti alat pelajaran, dapat mempermudah mahasiswa memahami materi yang disampaikan karena mahasiswa telah mempersiapkan sebelumnya sehingga bahan ajar dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa (Riyani, 2012).

Bahan ajar seperti alat pelajaran erat hubungannya dengan cara belajar mahasiswa, karena alat pelajaran yang dipakai oleh pengajar pada waktu mengajar digunakan pula oleh mahasiswa untuk melaksanakan ujian. Apabila alat pelajaran didapatkan dengan lengkap dan tepat, dapat mempengaruhi efektivitas dan efisiensi proses belajar, sehingga prestasi belajar yang

diperoleh dapat optimal sesuai dengan yang diharapkan (Slameto, 2013; Riyani, 2012).

g) Waktu Sekolah

Waktu sekolah adalah terjadinya proses belajar mengajar di sekolah baik pada pagi hari, siang hari, sore atau malam hari yang dapat berpengaruh terhadap belajar seseorang karena jika terdapat siswa yang terpaksa untuk masuk sekolah pada sore hari kurang dapat dipertanggungjawabkan karena sore hari merupakan waktu seseorang untuk beristirahat namun terpaksa untuk tetap masuk sekolah yang dapat menyebabkan seseorang akan kurang berkonsentrasi dan mengantuk saat pelajaran berlangsung. Pada saat siswa belajar di pagi hari, pikiran masih segar dan jasmani dalam kondisi yang baik yang dapat memudahkan siswa untuk berkonsentrasi. Memilih waktu sekolah yang tepat akan memberi pengaruh positif terhadap belajar (Slameto, 2013).

h) Standar Pelajaran di Atas Ukuran

Guru berpendirian untuk mempertahankan wibawanya perlu memberi pelajaran diatas ukuran standar yang mengakibatkan siswa kurang mampu dan takut kepada guru. Apabila banyak siswa yang tidak berhasil dalam mempelajari mata pelajarannya, guru akan merasa senang, namun berdasarkan teori belajar yang mengingat perkembangan psikis

dan kepribadian siswa yang berbeda-beda hal tersebut tidak boleh terjadi. Guru dalam menuntut penguasaan materi harus sesuai dengan kemampuan siswa dan yang terpenting tujuan yang telah dirumuskan dapat tercapai (Slameto, 2013).

i) Keadaan gedung

Jumlah siswa yang banyak serta variasi dengan karakteristik yang berbeda-beda meuntut keadaan gedung yang harus memadai didalam setiap kelas untuk pencapaian belajar yang baik dan optimal, karena bagaimana mungkin seseorang dapat belajar dengan nyaman jika kelas tidak memadai untuk setiap siswa (Slameto, 2013).

j) Metode Belajar

Metode belajar adalah cara bagaimana mahasiswa melaksanakan kegiatan belajarnya seperti bagaimana mereka mempersiapkan belajar, mengikuti pelajaran, aktivitas belajar mandiri yang dilakukan, pola belajar serta cara mengikuti ujian. Kualitas cara belajar akan menentukan kualitas hasil belajar yang diperoleh. Cara belajar yang baik dapat menyebabkan berhasilnya belajar dan cara belajar yang buruk dapat menyebabkan kurang berhasilnya atau gagalnya belajar. Terdapat banyak cara yang dapat dilakukan untuk belajar, namun yang terpenting dalam cara belajar yaitu apa yang

dipelajari tersebut benar, dapat diresap atau disimpan dalam memori otak (Nurbayani, 2010).

Cara belajar yang dapat dilakukan oleh mahasiswa adalah suatu teknik yang efektif dan efisien yaitu belajar sedikit demi sedikit dan membaca cepat "*speeding reading*", pembagian waktu yang baik, istirahat yang cukup. Pada umumnya mahasiswa masih terbiasa dengan belajar pada saat-saat akhir, sehari sebelum kuis, ujian semester dan sebagainya, hal tersebut merupakan cara yang tidak tepat karena dapat menyebabkan mahasiswa lelah bahkan dapat jatuh sakit (Nurbayani, 2010; Slameto, 2013).

k) Tugas Rumah

Waktu belajar yang utama adalah di sekolah, selanjutnya belajar di rumah. Waktu yang digunakan di rumah selain untuk belajar, dapat digunakan juga untuk kegiatan-kegiatan lain. Guru diharapkan untuk tidak terlalu banyak memberi tugas yang harus dikerjakan di rumah sehingga anak tidak memiliki waktu untuk kegiatan yang lainnya (Slameto, 2013).

3) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor yang berpengaruh juga terhadap hasil belajar, pengaruh terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Berikut kegiatan siswa dalam masyarakat yang

berpengaruh pada hasil belajar yaitu kegiatan mahasiswa, mass media dan teman bergaul.

a) **Kegiatan Mahasiswa**

Kegiatan mahasiswa dalam masyarakat dapat menguntungkan perkembangan pribadinya, namun apabila terlalu banyak mengikuti kegiatan seperti memiliki banyak organisasi dan kegiatan-kegiatan sosial diluar ditambah dengan tidak dapat mengaatur waktu dengan baik, belajarnya akan sangat terganggu dan hasil belajarnya juga akan terganggu (Slameto, 2013).

b) *Mass Media*

Mass media dalam bahasa inggris disebut dengan media *communication* yang berarti sarana penyampaian pesan kepada masyarakat baik cetak mapun elektronik (Risdalina, 2017). Menurut Slameto (2013), yang termasuk dalam mass media adalah bioskop, radio, TV, surat kabar, majalah, buku-buku, komik dan lain-lain semuanya ada dan beredar dalam masyarakat. *Mass media* yang baik akan berpengaruh baik pada siswa dan belajar siswa, sedangkan mass media jelek akan jelek juga pengaruh pada siswa karena siswa akan mengikut perilaku yang dicontohnkan melalui mass media dan terlalu sering menggunakan mass media juga tidak baik karena akan membuat siswa menjadi lupa waktu.

c) Teman Bergaul

Pengaruh teman bergaul erat kaitannya dengan lingkungan karena hal tersebut salah satu faktor yang mempengaruhi tingkah laku, pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Kondisi lingkungan yang baik akan mempengaruhi semangat belajar dan mengakibatkan hasil pencapaian belajar yang maksimal. Melalui lingkungan belajar yang kondusif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena pengaruh teman bergaul lebih cepat masuk dalam jiwanya. Hal tersebut disebabkan karena waktu bersama teman akan lebih lama untuk berkomunikasi dan berbagi. Teman bergaul yang baik akan memberi pengaruh baik terhadap diri siswa, namun teman bergaul yang jelek akan menyeret siswa ke ambang bahaya dan membuat belajarnya akan berantakan (Slameto, 2013; Fatmawati 2015).

1) Bentuk Kehidupan Masyarakat

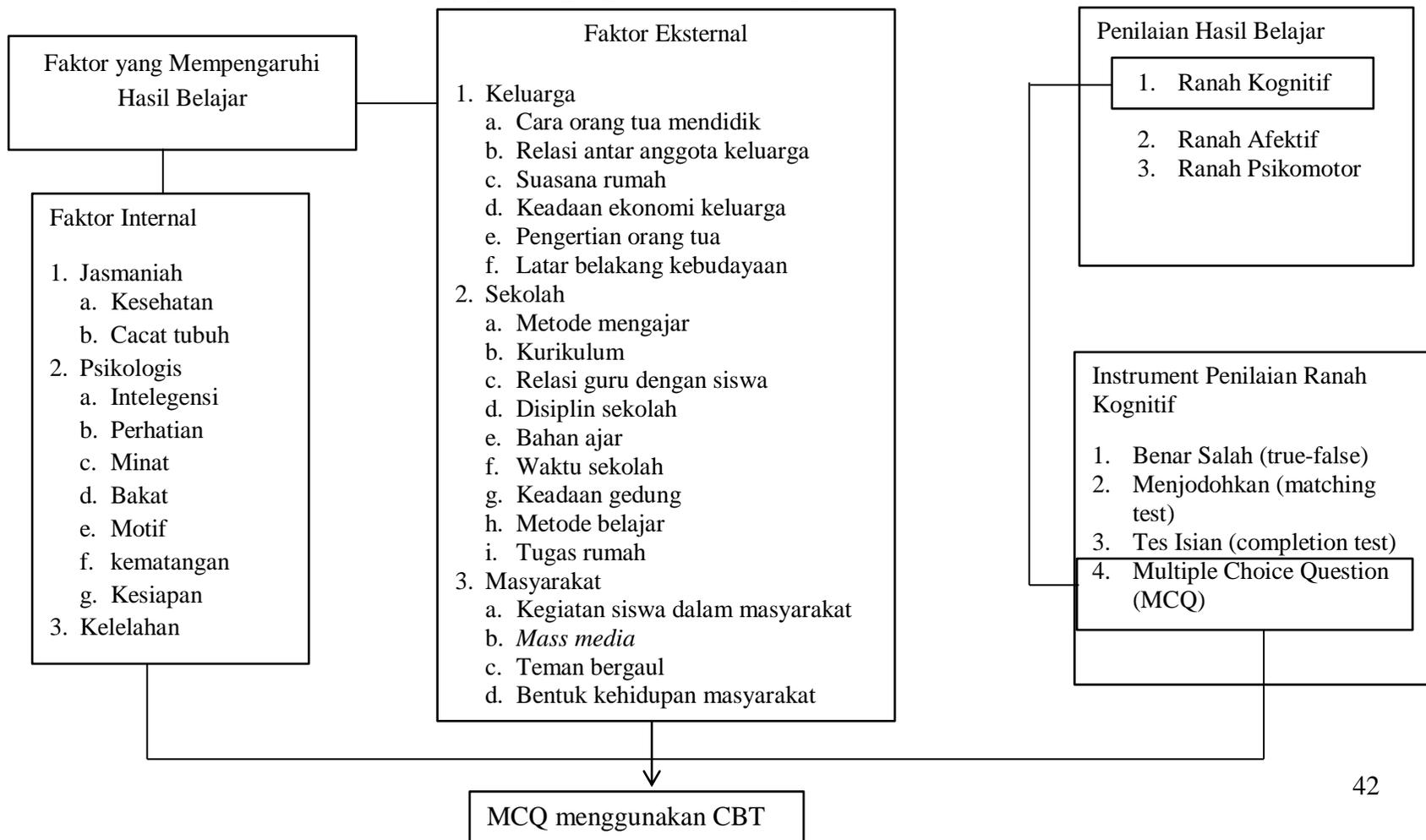
Kehidupan masyarakat berpengaruh terhadap belajar siswa karena masyarakat terdiri dari orang-orang yang tidak terpelajar, penjudi, suka mencuri, dan memiliki kebiasaan tidak baik yang dapat berpengaruh buruk pada anak yang berada disitu karena anak tertarik untuk ikut berbuat seperti apa yang dilakukan orang-rang di sekitarnya. Sebaliknya, apabila lingkungan anak baik seperti lingkungan orang-orang

terpelajar, antusias dengan cita-cita yang luhur akan masa depan anaknya, maka anak terpengaruh juga pada hal-hal yang dilakukan oleh orang-orang di lingkungannya karena pengaruh dapat mendorong semangat anak unntuk belajar lebih giat lagi (Slameto, 2013).

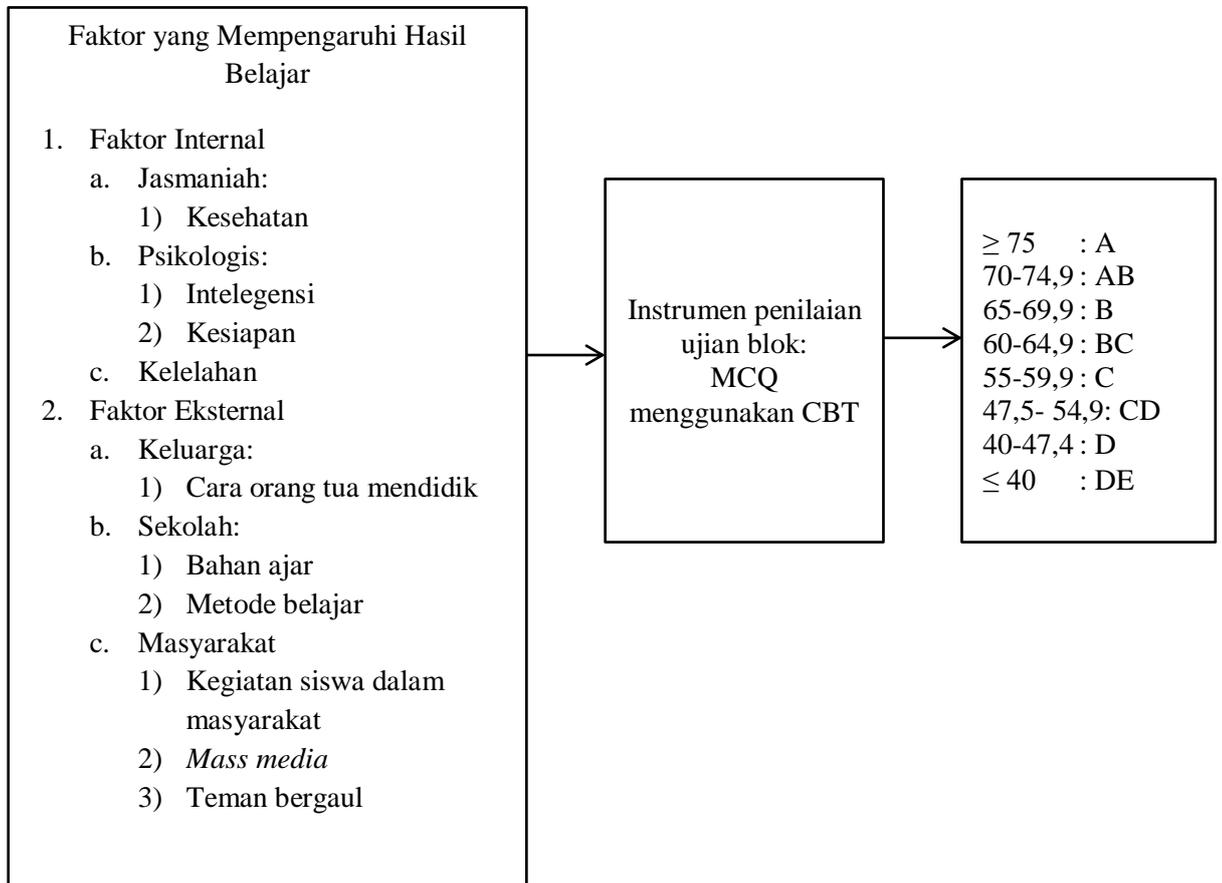
B. Kerangka Teori

Gambar 1. Kerangka Teori

Sumber: Penilaian Hasil Belajar; Benjamin S. Bloom (1956), Instrumen Penilaian Ranah Kognitif; (Murtini & Rakhmanto, 2016), Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar; (Slameto, 2013).



C. Kerangka Konsep



Gambar 2. Kerangka Konsep