

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan salah satu proses memperbaiki pengetahuan dan perbuatan seseorang sebagai individu atau kelompok dalam rangka mendidik melalui upaya pengajaran. Pendidikan teramat penting pada kehidupan karena membantu menumbuhkan serta menaikkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Salah satu pendekatan guna meningkatkan standar pendidikan adalah dengan memasukkan teknologi ke dalam proses belajar mengajar.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003: 3 ayat 1

Pendidikan nasional membantu peserta didik memperoleh informasi, berkontribusi pada pengembangan budaya dan karakter bangsa yang dihormati, cita-cita kehidupan berbangsa, dan membantu mereka tumbuh menjadi pribadi yang bermoral yang takut dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Menjadi pribadi yang berintegritas, berkemampuan, berilmu, berpengalaman, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab.

Pendidikan adalah usaha dalam memperbaiki kualitas setiap individu baik secara langsung ataupun tidak langsung. Menurut (EL Fachmi, 2016:15) unsur-unsur pendidikan terdiri atas tujuan pendidikan, alat, metode pendidikan, serta lingkungan pendidikan. Untuk mendapatkan tujuan pendidikan, salah satu usaha yang dilaksanakan adalah dengan melangsungkan perubahan pada pembelajaran sesuai dengan materi yang nantinya diinstruksikan untuk memperoleh tujuan pendidikan.

Belajar adalah proses komunikasi dua arah di mana instruktur sebagai pendidik dan siswa yang melakukan pembelajaran, pendapat (Huda, 2017:61). Pembelajaran menjadi kegiatan

yang dirancang oleh guru agar menumbuhkan ide secara mandiri yang dapat meningkatkan kemampuan baru dan memperluas materi pembelajaran.

Jika siswa mampu memperoleh tingkat kompetensi tertinggi mereka, maka proses pembelajaran dapat dianggap berhasil. Hal ini tercapai jika guru terlibat dalam kompetensi guru di semua bidang, termasuk kemampuan mereka untuk menentukan serta memakai metode pembelajaran yang sesuai dan efisien. Tetapi, hasil belajar yang rendah dapat tercapai jika pendidik memakai model pembelajaran yang tidak tepat dan tidak efektif. Motivasi siswa yang rendah dalam belajar dan kurangnya perhatian juga menjadi faktor lebih lanjut yang berdampak terhadap hasil belajar yang tidak memuaskan.

Hasil belajar adalah sebuah kepuasan yang diraih selama proses pembelajaran yang sesuai pada tujuan pendidikan. Pendidik dapat melihat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran melalui hasil belajarnya. “Hasil belajar sebuah keterampilan yang diperlihatkan oleh setiap siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya” (Sudjana, 2017:22). Ketika proses belajar mengajar berhasil dan ketika siswa terlibat aktif dalam proses belajar, nantinya hasil belajar meningkat.

**Tabel 1.1**  
**Data Hasil Belajar Sarana dan Prasarana Siswa Kelas XI OTKP**

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Tuntas (%)	Tidak Tuntas (%)
XI OTKP 1	33 Siswa	75	15 (45,45%)	18 (54,54%)
XI OTKP 2	30 Siswa	75	13 (43,33%)	17 (56,66%)

*Sumber: Guru Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana SMKS Tunas Karya*

Dari tabel 1.1 memperlihatkan jika hasil belajar XI OTKP masih rendah serta tidak seimbang. Situasi ini sesuai dengan sudut pandang dari (Djamarah, S.B.,2010:18) yang mengklaim bahwa apabila kurang dari 65% dari materi yang diberikan, maka keberhasilan dalam memahami

materi pembelajaran terbilang rendah. Kelas OTKP 1 dengan 33 siswa, 15 siswa (45,45%) dalam golongan sempurna, serta sebesar 18 (54,54%) dalam golongan tidak sempurna. 30 siswa dalam kelas XI OTKP 2 terdiri dari 13 (43,33%) dalam kategori tuntas dan 17 (56,66%) dalam kategori tidak tuntas.

Rendahnya hasil belajar peserta didik akibat kurangnya pemahaman serta penguasaan pada pembelajaran, khususnya mata pelajaran sarana dan prasarana yang diarahkan oleh guru. Hal ini diakibatkan oleh sebagian unsur, salah satunya adalah bagaimana rencana guru pada saat menggunakan teknik, desain, dan penerapan model pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran guru yang konvensional mengakibatkan siswa sering pasif dan mudah bosan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, terlihat dari kegiatan pembelajaran ketika guru hanya memilih beberapa siswa mengajukan pertanyaan dan menerima tanggapan, dan beberapa siswa ragu-ragu untuk menawarkan pertanyaan. Peserta didik yang sedikit memberikan perhatian dalam kegiatan pembelajaran menjadikan mereka minim dalam memahami materi yang diarahkan guru, yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Hasil belajar nantinya lebih baik jika siswa berpartisipasi aktif ketika kegiatan pembelajaran yang diajarkan oleh guru (Slameto, 2013:36). Jika tidak ada solusi alternatif yang diberikan, maka bakal berdampak pada hasil pembelajaran sarana dan prasarana.

Melalui hasil observasi juga wawancara yang penulis laksanakan dengan sejumlah siswa kelas XI OTKP SMKS Tunas Karya Batang Kuis, ditemukan fakta bahwa selama proses pembelajaran peserta didik terkadang merasa bosan sebab guru terus menggunakan pembelajaran konvensional dan pembelajaran konvensional lebih dikuasai oleh pendidik, sementara peserta didik hanya sebagai penerima dari pembelajaran yang dilaksanakan. Masalah ini yang menjadikan siswa terlihat tidak memiliki minat dan perhatian belajar dalam proses belajar mengajar dan

terimbas kepada rendahnya kinerja belajar siswa, yang bisa diamati melalui data hasil belajar, bahwa terdapat murid yang tidak dapat mencapai Kriteria Keputusan Minimal yang ditetapkan sebesar 75.

(Tindaon, 2016:15) berpendapat bahwa sebagian besar guru tidak mengetahui inovasi model ketika pembelajaran, oleh sebab itu mereka sering menerapkan model pembelajaran konvensional di kelas. Model pembelajaran yang dipilih guru merupakan salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa (Arikunto, 2015:26). Dari sudut pandang di atas menyatakan model pembelajaran memiliki dampak terhadap hasil belajar.

Untuk dapat mengatasi permasalahan ini, tentunya guru harus memiliki strategi inovatif untuk membantu siswa memahami materi yang dipelajarinya, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif yang didukung oleh kompetensi pedagogik siswa, sehingga dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan menarik mereka untuk belajar. Sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya. Untuk membantu siswa lebih memahami pelajaran yang diajarkan dan menghindari mereka dari kebosanan, pemilihan model pembelajaran yang cocok dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dan topik yang akan diajarkan. Pembelajaran kolaboratif dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efisien karena berpusat pada siswa.

Sesuai dengan keadaan tersebut, memotivasi peneliti untuk menggunakan model pembelajaran yang berbeda. Dalam hal ini peneliti mencoba untuk menyarankan salah satu model pembelajaran yaitu model *Probing Prompting* serta model *Circuit Learning* yang menjadi pilihan untuk diterapkan pada penelitian ini.

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model *Probing Prompting*. Strategi pembelajaran ini mampu menumbuhkan motivasi serta hasil belajar siswa. Tujuan strategi ini adalah mendorong siswa untuk fokus dan berpartisipasi aktif ketika pembelajaran berlangsung. Pada model ini guru menyajikan beberapa pertanyaan yang membawa peserta didik untuk berpikir kritis serta menghubungkan pengetahuan juga pengalaman mereka sebelumnya dengan sesuatu yang sedang dipelajari. Pertanyaan bakal mendorong mereka untuk selalu berpikir kritis dan meningkatkan kemampuan berpikir mereka.

*Probing Prompting* dapat mendukung peserta didik untuk menciptakan pemahamannya mengenai materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Seluruh siswa berpartisipasi dalam permasalahan yang disediakan pendidik secara acak, sehingga tidak mungkin bagi salah satu dari mereka untuk menghindari pembelajaran. Model *Probing Prompting* dianggap sesuai dengan keterampilan siswa yang lebih berkembang. Jika siswa yang kurang memiliki kemampuan berpikir kritis, dan diarahkan untuk menjawab pertanyaan dalam kategori ringan. Bagi siswa yang lebih mampu, nantinya diberikan pertanyaan yang lebih menantang serta mengarahkan pemikiran dan meningkatkan pemahaman mereka.

Yang berikutnya adalah model pembelajaran *Circuit Learning*. *Circuit Learning* biasanya disebut dengan pembelajaran kelompok yang dapat membangun, membentuk, dan memberi makna tersendiri pada pembelajaran, membuat peta ide yang siswa ciptakan sendiri dan berorientasi bersama dengan proses pembelajaran sehingga dapat digunakan untuk mewujudkan bakat siswa. Menurut model ini, siswa harus memperhatikan dengan baik apa yang mereka pelajari agar dapat mengulangi pelajaran yang diperoleh sebelumnya atau yang sedang diajarkan.

Peserta didik akan dibagi dalam beberapa tim sesuai dengan model pembelajaran *Circuit Learning*, yang membuatnya lebih sederhana dan lebih mudah untuk beradaptasi bagi mereka

untuk mengkomunikasikan masalah yang mereka hadapi. Hal ini akan mendorong mereka untuk menyerap materi pelajaran secara menyeluruh sesuai dengan pengembangan dari diri sendiri dengan menulis bahasa sendiri yang lebih mudah untuk dipahami. Kemandirian siswa sangat dibutuhkan dalam model ini, terutama dalam berpikir karena *circuit learning* menguatkan ide melalui model bertambah serta mengulang.

Melalui pemanfaatan model pembelajaran *Probing Prompting* dan *Circuit Learning* akan menghasilkan lingkungan belajar yang hidup, dan menyenangkan. Karena strategi belajar mendorong peserta didik supaya berkonsentrasi, berpikir kritis, serta dapat berkolaborasi dalam tim. Pada strategi pembelajaran ini, guru menjadi pembimbing untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tahap perkembangannya. Karena Siswa berperan penting dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang terjadi, sehingga peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian mengenai “Penerapan Model Pembelajaran *Probing Prompting* dan *Circuit Learning* Terhadap Hasil Belajar Sarana Dan Prasarana Siswa Kelas XI AP SMKS Tunas Karya Batang Kuis T.A 2022/2023”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan konteks pada latar belakang masalah diatas, sehingga peneliti bisa mengidentifikasi permasalahan, yakni:

1. Pada proses pembelajaran, guru memakai model konvensional.
2. Untuk kelas XI AP SMKS Tunas Karya, minat dan fokus belajar peserta didik dalam pelajaran sarana serta prasarana rendah.
3. Dalam mata pelajaran sarana serta prasarana hasil belajar peserta didik tergolong rendah.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Pada identifikasi masalah diatas, sehingga batasan masalah yang dapat mempermudah pembahasan yang diangkat, batasan masalah peneliti ialah membahas “Penerapan Model Pembelajaran *Probing Prompting* dan *Circuit Learning* Terhadap Hasil Belajar Sarana Dan Prasarana Siswa Kelas XI AP SMKS Tunas Karya Batang Kuis T.A 2022/2023”.

### 1.4 Rumusan Masalah

Dari batasan masalah yang sudah ditentukan, rumusan masalah dari temuan ini, yakni:

1. Apakah ada peningkatan Hasil Belajar peserta didik Melalui Model Pembelajaran *Probing Prompting* Pada Mata Pelajaran Sarana Juga Prasarana Kelas XI AP di SMK Tunas Karya Batang Kuis Medan T.A 2022/2023
2. Apakah ada peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Circuit Learning* Pada Mata Pelajaran Sarana juga Prasarana Kelas XI AP di SMK Tunas Karya Batang Kuis Medan T.A 2022/2023

### 1.5 Tujuan Penelitian

Melalui rumusan masalah tersebut, yang menjadi tujuan penelitian adalah: Untuk mengetahui apakah dengan menerapkan model pembelajaran *Probing Prompting* dan *Circuit Learning* dapat meningkatkan Hasil Belajar pada mata pelajaran sarana dan prasarana siswa kelas X AP SMKS Tunas Karya Batang Kuis T.A 2022/2023.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Nantinya bisa dijadikan menjadi bahan referensi untuk penelitian berikutnya mengenai model *Probing Prompting* dan model *Circuit Learning* terhadap Hasil Belajar.

## 2. Manfaat Praktis

- 1) Kepada peneliti, untuk menambah ilmu pengetahuan melalui penelitian yang akan dibuat dalam bentuk laporan.
- 2) Kepada lembaga (Universitas Negeri Medan), hasil penelitian ini diperlukan untuk meningkatkan masukan serta bisa dipakai sebagai penunjang referensi bagi perpustakaan juga pihak (mahasiswa/i) yang hendak melaksanakan temuan yang serupa.
- 3) Bagi SMKS Tunas Karya Batang Kuis, diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru dan siswa terkait dengan model *Probing Prompting* dan model *Circuit Learning* dan hasil belajar Administrasi Umum kelas X SMKS Tunas Karya Batang Kuis dapat ditingkatkan.